

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station
sólo 2,45 euros
NÚMERO 60 | ESPAÑA 2,45 EUROS
5º ANIVERSARIO CONCURSO ESPECIAL
SORTEAMOS 5 Silver PS2 5 Monopatines de Jak II
XIII 10 packs (juego+cómic) Hulk 1 pack (DVD+reproductor) y 4 DVD's
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
GHOSTHUNTER
NEED FOR SPEED UNDERGROUND
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER
RATCHET & CLANK 2
NBA 2K4
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
TONY HAWK'S UNDERGROUND
Y MUCHOS JUEGOS MÁS
REPORTAJE HARRY POTTER EN PS2
Toma la escoba y vuela
MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Desde Pearl Harbour con Honor
BEYOND GOOD AND EVIL
Fotografiando monstruos
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
Un Aragorn para gobernarlos a todos
Jak II: El Renegado primera parte
suplemento especial
Breath of Fire: Dragon's Quarter
SUPLEMENTO 20 PÁGS. GRATUITO
CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENCE
Leon, el azote de los vampiros
Regalamos 2 megapósters Soul Calibur II Final Fantasy X-2
8 421174 023497 30060
editorial aurum
Zona DVD: Terminator 3 Hulk Matrix Reloaded La princesa Mononoke Trilogía Indiana Jones...

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>



FONDOS

en color para tu movil

35960	35916	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018
35970	35923	35937	35564	35465	35009	35521	35520	35508
36094	36103	36126	36203	35518	35421	36207	36210	36213

envia **wap28** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al > **7494**

o llama al 806 41 69 92

¡TU FAMOSO FAVORITO EN TU MÓVIL! envía PP21 + espacio + cód del famosa al 7494

117042	117035	117046	117050	117049	117043	117038	117037
117052	117045	117039	124621	124620	124619	117251	117043

124522	124506	124511	124507
124510	124520	124505	124509
124523	124508	124524	124503

juegos java envía JUEGOS11 un espacio y el código del juego al 7494

o llama al 806 52 60 79



polifonicos

o llama al 806 41 69 92

envía **TONOS12** un espacio y el código del tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS12 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

83920	SUPERSTAR JAMELIA
83919	PRECIOUS ANNIE LENNOX
83918	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
83917	HEY WHATEVER WESTLIFE
83916	EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
83915	JAJAUMA NI SASENAIDE RANMA 1/2
83914	NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83913	SCREAM FOR MORE KATE RYAN
83912	SOMEDAY NICKELBACK
83911	THE WEATHER EXPERIENCE THE PRODIGY
82652	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83599	PAPI CHULO EL CHOMBO
83796	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83584	BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83604	LOCA MALENA GRACIA
80017	MISSION IMPOSSIBLE FILM
83228	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83188	REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80025	THE SIMPSONS THEME
80726	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
81689	ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z

relaciones

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

si deseas conocerlos envía **LIGAR11** al **7494**

SON CONTACTOS REALES CON BUZONES ESPECÍFICOS.

184766	ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227	VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482	CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750	EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835	CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
147571	CHICA BUSCA CHICOS MUY SEXYS
191975	MARIA, 19 AÑOS BUSCA SEXO CON TIOS BUENOS RUBIOS O MORENOS.
125001	SOFIA, 18 AÑOS, RUBIA, OJOS CASTAÑOS, BUSCA CHICOS SIMPATICOS.
151994	SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.
186132	ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.

bromófono

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... tenemos muchas más bromas . Tenemos los gritos de todos los equipos de fútbol.

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 62 64** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.



ENVIA **LT7** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL > **7494**

O LLAMA AL TLFNO 806 52 60 87 EJ: LT7 50412 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envia LT7 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

50111	21083	27000	18026
09013	09121	16188	20138
30002	30061	02015	02279
03091	03383	02237	18465
01051	18258	01164	01037
03040	18260	27126	09302
01018	18270	18341	01067
01034	02009	17034	24005
01035	16108	16218	01041
18315	06085	03520	09087
01248	06368	24004	18240
20136	03027	02347	01036
09022	26000	24072	02026
02373	02100	09106	12034
01027	18043	06360	21031
04092	02052	18354	20038
30047	49104	49630	01006
04074	18070	02013	18064

TOP TONOS

54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
55058	CARA AL SOL HIMNO
62050	LOS MUNSTERS TV
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
54394	NO ES LO MISMO A. SANZ
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNOS
62073	SHIN CHAN TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
59743	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED P.
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO D LOCO
62023	SIMPSONS TV
68014	HALA MADRID HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
54387	LOCA MALENA GRACIA
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
51005	EL EXORCISTA CINE
59608	8 MILE EMINEM
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT. JAY Z
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62039	RASCA Y PICA TV
57005	TARZAN GRITO
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
51021	LA PANTERA ROSA CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
59626	IN DA CLUB 50 CENT
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
54274	HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
62007	EL EQUIPO A TV
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
54275	ME MUERO POR CONOCERTE A. UBAGO
53237	UNIVERSE CHASIS
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
54402	ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
51075	GLADIATOR CINE
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
53362	GIULIA DJ LASHA
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
53221	INFECTED BARTHEZ
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
51113	MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
59706	GET BUSY SEAN PAUL
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54323	DIME BETH
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
51036	TITANIC CINE
62029	VERANO AZUL TV
51087	TERMINATOR CINE
54395	LOS SERRANO FRAN PEREA
53014	ECUADOR SASH
54326	SAMBAME UPA DANCE
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
60614	NUMB LINKING PARK
59468	WITHOUT ME EMINEM
53252	INSOMNIA FAITHLESS
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
59741	WHITE FLAG DIDO
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
61012	BREATHE PRODIGY
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
59727	DONT PUSH ME 50 CENT
53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
62065	MTV ANUNCIO
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53341	TU ES FOUTU INGRID
62000	BENNY HILL TV
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
53257	NEVER AGAIN MILK INC
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54369	PUEDES CONTAR... OREJA DE VAN GOGH
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
54396	20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
54355	JALEO RICKY MARTIN
59710	HOLLYWOOD MADONNA
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
54291	DIGALE DAVID BISBAL
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D BUSTAMANTE
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
51092	HARRY POTTER CINE
53363	EMOTION DJ ROSS
60617	AISHA OUTLANDISH
68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
53225	OUT OF GRACE ANGLIA
51111	PULP FICTION THEME
54400	TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
51158	ROCKY CINE
62043	SOUTHPARK TV
71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR ANILLOS
53375	TRAFFIC DJ TIESTO
54401	YING YANG JARABE DE PALO
51008	EL PADRINO CINE
64100	PIMP 50 CENT

NUEVOS

53379	WHO SAID PLANET FUNK
60636	ANIMAL NITRATE SUEDE
64122	SUNDOWN S CLUB
60634	SAY CHEESE FAST FOOD ROCKERS
53378	TIME OF OUR LIVES PAUL VAN DYK
60633	12:51 THE STROKES
54403	MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
64121	MIXED UP WORLD SOPHIE EL. BEXTOR
64119	SLOW KYLIE MINOGUE
60632	ATTITUDE SUEDE

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. Si tienes dudas sobre nuestros servicios, nuestro número de atención al cliente es el 902 01 30 16 *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 6079 - 41009 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Móv. compatibles: POLIFÓNICOSMOTOROLA C350, T720, T720i V600NOKIA3300,3510,3510i,3650,5100,6100,6220,6610,6800,7210,7250,7250i,7650,8910iPANASONIC GD87SAMSUNG SGH – n620, SGH – T100SHARP GX10SIEMENS C55, M55, S55, SL55, U10SONY ERICSSON P800, t610, t618 FONDOS MOTOROLA A830, E380,E390,T720,T720i,V300,V600 NOKIA 3300, 3510i,3650,5100,6100,6220,6610,6800,7210,7250,7250i,7650,8910i, N-CAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10 SIEMENS S55, SL55, U10 SONYERICSSON P800, T300,T302,T310,T610, T618,T68,T68i JUEGOS MOTOROLA T720 NOKIA 3100,3300,3410,3510,3510i,3650,5100,6100,6220,6310i,6600,6100,6610,6650,6800,7210,7250,7250i,7650,8910i,N-CAGE SHARP GX10 SIEMENS C55,M50,MT50,S55 SONYERICSSON P800 FOTOFAMOSOS Nokia 7650 3650 Motorola T720 Sharp GX10 Panasonic GD87 Sony Ericsson T68 T68i T300 P800 T610 Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con 1 mensaje. Para + inf . o para comprobar su compatibilidad entre en WWW.MOVILMUNDO.COM o por email en JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM.


PLANETSTATION 60
60122003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Oscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

MARKETING
Noèlia Buenafuente

PUBLICIDAD
Albert Montserrat, Leticia Bazo

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

Este mes celebramos nuestro primer lustro al pie del cañón de la actualidad informativa sobre las consolas de Sony (sobre todo PS2) y sus juegos. Un mes más os ofrecemos todas las noticias, los reportajes y los comentarios críticos acompañados de nuestro peculiar sentido del humor. Sólo nos queda daros las gracias a los que, con vuestro apoyo mensual escogiéndonos de entre todas las revistas del sector, habéis hecho posible nuestro éxito (y que dure). Para los que seguís nuestras andanzas en kioscos y librerías hemos preparado un número especial en el que damos respuesta a algunas de vuestras súplicas (que no son pocas) con un póster doble en el que por un lado encontramos al excitante nuevo personaje femenino de *Final Fantasy X-2*, Paine, y por el otro una sugerente imagen de Ivy, una de las chicas jamonas de *Soul Calibur 2*. Pedimos paciencia a las jugonas que seguramente estarán maldiciendo a toda la Redacción, porque estamos preparando un póster muy especial que esperemos satisfaga vuestros deseos. Por cierto, podéis mandar vuestros regalos de cumpleaños (preferiblemente billetes usados y no consecutivos) a Redacción. ¡Graciaaaaas!

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

¿quién se apunta?

PlayStation 2

http: //es.playstation.com

Demasiado largo para aprendérselo.

Además participa en el sorteo de un Subaru Impreza presentando la prueba de compra del juego en los concesionarios de Subaru hasta el 15 de enero de 2004.



EL JUEGO OFICIAL DEL WRC 3 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

1.000 km de pistas son demasiados para cualquiera. Demasiadas curvas, demasiados cambios, demasiadas pendientes, demasiadas rasantes, demasiado barro, demasiado hielo... En una palabra, demasiados. Y no todos podrán con ellos. Pero vale la pena. Porque disfrutarás del juego con más km de recorrido que te permitirá vivir el Mundial de Rallies de principio a fin. Con total realismo, en escenarios reproducidos al milímetro, con los pilotos y todos los coches oficiales. WRC3. Tan largo que te costará acabarlo.


No, no es el Ikea en época de Navidad, sino la PlayStation Experience en todo su apogeo.


La gente jugaba tan motivada a *Gran Turismo 4* que sólo le faltaba pagar los peajes...

Sony demuestra su supremacía con la edición española de su feria

PlayStation Experience

Más de quinientas consolas en una plaza de toros llena de azafatas, *skaters* y jugones. Muchas novedades de las que disfrutar y, sobre todo, una gran respuesta de público. Por todo ello, muchos ya estamos esperando la *Experiencia* del año que viene

Tres días le han bastado y sobrado a la negra de Sony para demostrar por qué sigue siendo la reina del universo consolero. Su poder de convocatoria y la exclusividad de un catálogo cada vez más atractivo confluyeron en la plaza de toros (y cancha del Estudiantes) de Vista Alegre. Allí, además de disfrutar de los próximos lanzamientos, las azafatas y las exhibiciones balompédicas de los primos de Ronaldinho, pudimos conocer, entre otros, a Jason Rubin, simpático cerebro de Naughty Dog, que vino a presentar *Jak II: El Renegado*.

La lista de novedades presentadas en la Playstation Experience fue de lo más variopinta

Y es que la lista de novedades presentadas fue de lo más variopinta. Ubisoft montó una *kashba* en la nos enseñó la nueva versión del legendario *Prince of Persia* (princesa secuestrada de carne y hueso incluida). La nueva versión se ha beneficiado de la aparición de los Wachowski y su *Matrix* para dotar a nuestro príncipe valiente de una gama de movimientos ampliada con ciertos toques *triniteros*. También pudimos probar allí mismo (además de unas excelentes croquetas de jamón) el genial *XIII*, que será sin duda uno de los juegos de los que más hable la gente en los próximos tiempos.

Atari presentó también sus novedades navideñas, entre las que se encontraba la licencia de *Terminator 3: Rise of the Machines*, el nuevo remedo de *Metal Gear* llamado *Mission Impossible: Operation Surma* y el interesante plataformas *Kya: Dark Lineage*, que estuvo amadrinado por la guapa cantante de *Operación Triunfo*, Nika.

Y después, a jugar. *GT 4* (montado en plan máquina recreativa, con asientos de rally y pedales de competición), *Resident Evil: Outbreak*, *Syphon Filter*, *Ghosthunter*, *Ratchet & Clank II: Totalmente a Tope* (muy interesante, aunque es una pena que se haya visto ensombrecido por *Jak II* y por ese título, muy propio de Leticia Sabater), y las estrellas, cómo no, *PES 3* y *FIFA 2004*. Los dos juegos de fútbol demostraron tener el mayor tirón popular, con campeonatos realmente disputados y con todas sus consolas permanentemente ocupadas.


Nuestro corresponsal en Madrid no pudo evitar fijarse en estas delicias. Nos referimos a los Toblerones del fondo, por supuesto.







Cuando ya teníamos los ojos hinchados como botas, pudimos pasar a la zona Lounge, en la que se proyectaban sin descanso títulos del culto *freaky*, todos con su correspondiente conversión a videojuego, como *Spider-Man* o *ESDLA: Las Dos Torres*. En definitiva, y como ya dijimos al principio, Sony ha vuelto a demostrar en tres días de infarto por qué mira por encima del hombro a las demás consolas. Esperemos que no haya que esperar demasiado hasta una nueva Playstation Experience.

En bici y a lo loco

Codemasters traerá a España el juego *Downhill Domination*

La compañía Codemasters ha logrado los derechos de distribución en territorio PAL del juego *Downhill Domination*, desarrollado por los norteamericanos Incog Entertainment. Este título de velocidad nos pone sobre una *mountain bike* en escenarios extremos para disfrutar de la acción más desenfrenada en 27 tramos repartidos en 9 montañas, cada una de las cuales dispone de clima y condiciones de terreno diferentes. Además de los previsibles combos durante los saltos y piruetas, lo más divertido del juego (y, por qué no decirlo, violento) será la posibilidad de atacar a nuestros rivales a base de patadas y puñetazos, con el objetivo de acabar con la maldita competencia. *Downhill Domination* tiene prevista su fecha de lanzamiento para la próxima primavera.



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! Es un ciclista dando unos saltos que dan vértigo.







¡PRIMERA FOTO DE LA PSP!

Sony ha hecho pública la primera imagen conceptual de la consola portátil PSP que, aunque no se trate del diseño definitivo, nos permite comprobar cómo será aproximadamente. En la fotografía mostrada, que fue presentada en Nueva York durante la celebración de un encuentro internacional de estrategia corporativa de la compañía, se pueden ver la cara y el reverso de la miniconsola y, por primera vez, la comparación de su tamaño con el UMD (Universal Media Disc).



¿Tienes otra moneda?

Si durante tu vida has gastado más de lo que debías en los típicas "máquinas del millón", pronto podrás disfrutar de una nueva versión virtual para PS2. Ubisoft lanzará estas navidades *Flipnic*, que mezcla los elementos clásicos del *pinball* tradicional con nuevos retos repartidos en 50 niveles y 5 entornos diferentes, con una música tan variada que va desde el *techno* hasta el *metal*. En el apartado multijugador podremos también participar en cuatro minijuegos que incluyen mesas de fútbol y baloncesto.

ráfagas

¡Otro *Resident Evil* al canto, oigan!

Capcom ha anunciado que revelará detalles de la nueva entrega de *Resident Evil* en el próximo número de la prestigiosa revista japonesa *Famitsu*, lo que ha creado grandes expectativas por saber para qué consola lo van a desarrollar.

Virtualmente sin el maestro Yu Suzuki

El presidente de Sega-AM2, Hiroshi Kataoka, ha declarado en una entrevista que todavía desconocen cómo van a continuar la saga *Virtua Fighter*, aunque ya disponen de los primeros conceptos e ideas para hacerlo en breve. Por otro lado también ha anunciado que lanzarán en salones recreativos una nueva versión de *VF 4* (¡otra más!), que de momento no se sabe si saldrá también para consolas.

Ponte en la piel de un asesino en serie

Para los que buscan algo de originalidad en los videojuegos, Daydream Software ha anunciado *Campfire*, un *survival horror* en el que los papeles se invertirán, ya que nuestro protagonista será un malo de los de verdad, en su ardua tarea de asustar y aniquilar unos inocentes abogados. Suena bien ¿no?

¿Una nueva PS2 más compacta?

Después de que Sony registrara recientemente el nombre de PSTwo, corre el rumor de que podría estarse preparando el lanzamiento de un nuevo modelo de PS2 con un formato más compacto, tal y como ya ocurrió con la PS One. El nuevo chip central de PS2, mucho más pequeño y que se ha empezado ya fabricar, aumenta la fuerza de dicho rumor.

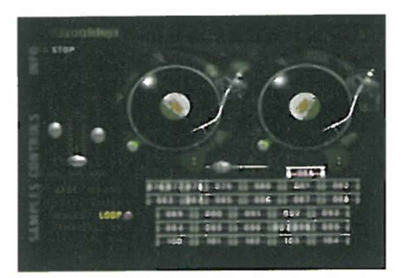
La PSX costará menos de 800 dólares en EE.UU.

Esto es, al menos, lo que ha comentado Sony en un encuentro con la prensa norteamericana. Este híbrido entre PS2 y grabador de video digital será lanzado a finales del próximo año.

Planeta vuelve a la carga

La distribuidora vuelve al mercado de PS2 con lanzamientos a bajo precio

Tras muchos meses sin juegos para PS2, la distribudora del grupo Planeta prepara varios lanzamientos para estas Navidades. Para los más fanáticos de la música reeditan *eJay Club World* al ajustado precio de 19,95 euros, un título que nos permite crear canciones gracias a su intuitivo control y a sus 10.000 *samples* libres de derechos. Por el mismo precio también podremos optar por *Psyvariar*, un *arcade* matamarcianos que ha causado furor en los salones recreativos japoneses, o por *Crashed*, un juego de velocidad cafre en el que deberás destrozar literalmente a todos tus oponentes con flamantes modelos clásicos de coches. Buenas apuestas que por un precio más que módico pueden ampliar tu catálogo de juegos.







Por las calles de Tokyo

Crave distribuirá en Occidente *Tokyo Xtreme Racer 3* después del acuerdo alcanzado con Genki, los credores nipones del juego. Para esta cuarta entrega de la saga (recordemos que tuvo dos para Dreamcast y una para PS2) se han añadido nuevas opciones de *tuning* y se nos permitirá por primera vez conducir modelos reales de coche (tanto japoneses como americanos o europeos) por más de 300 kilómetros de carreteras y contra más de 600 rivales, evidentemente todo ello por la gigantesca ciudad de Tokyo.





A todo gas

Jester ha anunciado el lanzamiento para el primer cuarto del próximo año de *Isle of Man TT Superbikes*, un juego de velocidad con 50 modelos diferentes de motos y que transcurrirá en la famosa isla en la que se celebra la carrera de las 37,73 millas, que ha sido fielmente reproducida con todo lujo de detalles. Los desarrolladores prometen unos gráficos de calidad y una fluida animación a 60 fps, por lo que los amantes de las dos ruedas ya pueden empezar a calentar motores.

periféricos

Mail Soft presenta su gama de productos

Marcas blancas también en las tiendas de videojuegos

Centro Mail, la cadena de tiendas de videojuegos más importante de nuestro país, ha presentado su nueva gama de productos para consolas de marca propia y a un precio más que interesante. Entre ellos podemos encontrar una tarjeta de memoria de 1 Mb (15 bloques) para PS One, un cable para la extensión del pad de PS2, un cable euroconector estéreo también para PS2 con conector para las pistolas Gun Con y un soporte vertical con ranuras para guardar las tarjetas de memoria para la negra de Sony. Por último destacamos el control pad de la misma marca, con los botones habituales y la inclusión de los botones Turbo y Slow que algunos juegos soportan. El precio de estos productos oscila entre los 4,95 euros de la memory card de PS One y los 9,95 euros que cuestan el pad de PS2 o el cable euroconector.



Un amplio surtido de productos con los que "alimentar" nuestra querida consola.

EyeToy continúa triunfando

Sony ha quedado tan sorprendida por la buena acogida de la cámara EyeToy que ha decidido potenciar su uso no únicamente con juegos específicamente creados para este periférico. Por ello quiere que en un futuro EyeToy se considere un periférico más como las tarjetas de memoria o el propio mando de la consola, por lo que apuesta para que las compañías puedan ofrecer opciones en los juegos que aprovechen las posibilidades de la cámara. Es por ello que a partir de ahora todos los juegos que utilicen EyeToy llevarán en su carátula un logotipo que lo indicará. Por cierto, este periférico diseñado por Sony Europa acaba de ser lanzado en Estados Unidos, donde se espera que consiga el mismo (si no mayor) éxito.

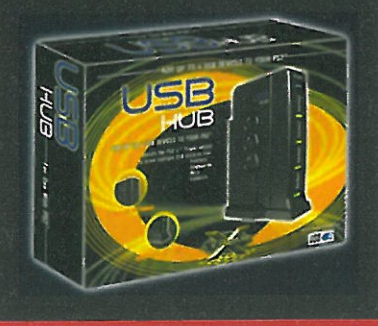
Una pistola para disparar sin ataduras

Si estabas cansado de disparar con un cable colgando de tu bonita pistola, quizás haya llegado el momento de cambiarla por la nueva Wireless Freebird RF Light Blaster de Logic 3, que distribuye en nuestro país Herederos de Nostromo por algo menos de 75 euros. Mediante un sistema inalámbrico de radiofrecuencia, la pistola se comunica sin necesidad de cables con nuestra consola mediante un sensor que se conecta al puerto USB, con lo que a partir de ahora jugar con pistola será menos engorroso al no tener un cable de por medio. Además la pistola es compatible con GunCon 2 e incorpora adaptador AV, baterías recargables con indicador de carga, mando direccional integrado, disparo automático y autorecarga. Un producto más que interesante para todos los seguidores de los *shooters* de pistola.



¡Camarero! Un USB doble

La compañía Datel ha lanzado un nuevo periférico que permite conectar hasta cuatro dispositivos USB a la PS2, doblando la capacidad con dos puertos extra. Así podremos tener conectados, por ejemplo, un teclado, un ratón, el EyeToy y un adaptador de red USB de forma simultánea. El USB Hub se comercializa de momento en los Estados Unidos a un precio que ronda los 30 dólares.



Espectacular sonido para tus juegos

Creative Labs ha lanzado dos modelos de sistemas de altavoces especialmente dirigidos para su uso con videoconsolas domésticas. El Creative Inspire G380 y el GD580 son sistemas 2.1 y 5.1 respectivamente, con una excelente relación calidad-precio. Ambos modelos, gracias al *subwoofer* de madera, ofrecen una potente respuesta en frecuencias bajas que amplía las sensaciones en la mayoría de juegos. El primer modelo está más dirigido a aquellos que utilizan la consola básicamente para jugar, mientras que el segundo modelo está más dirigido a aquellos que también la utilizan para ver películas en DVD, ya que es compatible con los formatos Dolby Surround, Dolby Pro Logic II y DTS, con lo que podrán disfrutar de un sonido de cine.



http://es.playstation.com
12+
www.pegi.info
www.ghosthunter-game.com
www.ghosthunterconsulting.com
COTO PRIVADO
DE CAZA
PlayStation 2
ghost hunter
12+
¿Quién es la presa y quién el cazador? Depende de ti. Tienes que ir a por ellos y derrotarlos. Estos espectros no se andan con tonterías. Quieren tu cuerpo y si es posible tu alma. No parpadees, no respires muy fuerte, no te descuides ni un segundo. Recuerda que ellos aparecen y desaparecen, atraviesan paredes y están por todos lados. Así que ve a cazarlos y hazles pagar por todo lo que han hecho. Son ellos o tú.
GHOSTHUNTER. SE ABRE LA VEDA
¿quién se apunta?
PlayStation 2

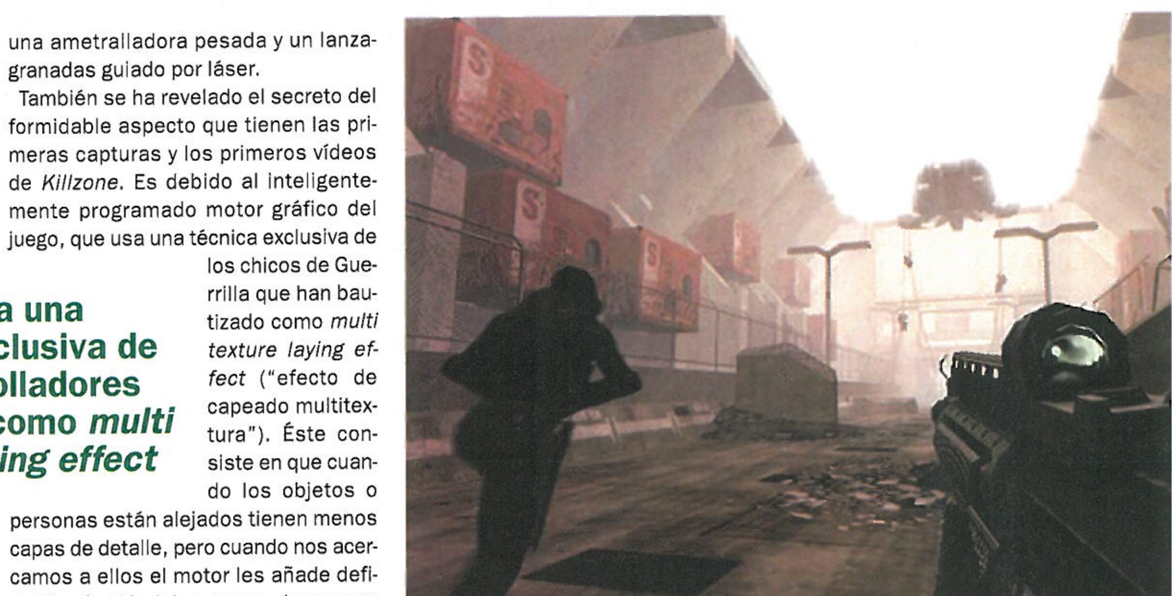
Más detalles sobre *Killzone*

El que algunos califican como el *shoot'em-up* que puede desbancar a *Halo* sigue generando noticias... y promete las batallas *on-line* más espectaculares jamás vistas en PlayStation 2

Aún no se sabe prácticamente nada del modo *on-line* del juego que están desarrollando los holandeses de Guerrilla Games, excepto algunos rumores que indican que contendría el habitual modo Deathmatch. De todas formas, las informaciones que van apareciendo del juego hacen que estemos deseando probarlo en modo multijugador... Por ejemplo, poco a poco se van revelando las armas que aparecerán en el título, de las que ya se conocen ocho, entre las que hay una especie de motosierra futurista, un cañón antiaéreo, un rifle semiautomático con lanzagranadas, un rifle de asalto con escopeta, una ametralladora pesada y un lanzagranadas guiado por láser.

Killzone usa una técnica exclusiva de sus desarrolladores bautizada como _multi texture laying effect_

También se ha revelado el secreto del formidable aspecto que tienen las primeras capturas y los primeros vídeos de *Killzone*. Es debido al inteligentemente programado motor gráfico del juego, que usa una técnica exclusiva de los chicos de Guerrilla que han bautizado como *multi texture laying effect* ("efecto de capeado multitextura"). Éste consiste en que cuando los objetos o personas están alejados tienen menos capas de detalle, pero cuando nos acercamos a ellos el motor les añade definición añadiéndoles capas. ¡La espera hasta otoño del 2004 se nos hace cada vez más y más pesada!


Con esa luz tan deslumbrante, no queremos saber la factura de la luz que deben pagar...

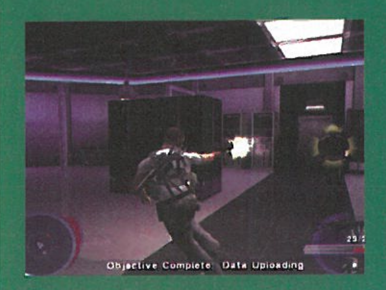






Sony nos trae más juego *on-line*

Las capacidades en red de PlayStation 2 siguen ampliándose poco a poco desde la puesta en venta del adaptador de red a finales del pasado junio, y por supuesto la compañía madre de nuestra consola preferida sigue contribuyendo a ello con sus propios juegos. Tres de los más potentes (y esperados) de los dedicados casi exclusivamente al juego *on-line* tienen ya fecha de salida, en concreto el primer trimestre del próximo año: son, cómo no, *Syphon Filter: The Omega Strain, Esto es Fútbol 2004* y *SOCOM II: US Navy Seals*.





Resident Evil: Outbreak, a punto de caramelo

El próximo 11 de diciembre aparecerá por fin en Japón el esperadísimo *Resident Evil: Outbreak*, una magnífica noticia que se une al reciente anuncio de Capcom de que finalmente la edición europea del juego contará con capacidades *on-line*. Como fans de *RE* que somos, estamos deseando convertirnos en zombi para poder perseguir a nuestros compañeros de partida. El control será idéntico a cuando jugamos como personas normales pero, eso sí, ¡tendremos que echar abajo las puertas a golpes en lugar de abrirlas!


"Billete, por favor" "Es que me he colado, señor zombi" "Vale, pues entonces te comeré los higadillos"

OCIOMOVIL5354

más logos y melodías te esperan en www.ociomovil.com

logos & postales

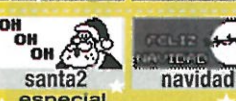










bad · arana2 · homer2 · alonso3 · alien · coche · bomba · scuba2 · skate2 · mira · bruce · notocar · ligar · matrix2 · counter · chucho · muerdo · strike · snow · pirata2 · vacas · demonio2 · aragon1 · basket · space1 · bufalo · santa2 · navidad

especial navidad

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPST** para bajarte un logo y/o **POSTALPST** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGOPST BAD** o bien **POSTALPST MATRIX2**

salvapantallas














moto02 · babuino01 · aire01 · trex01 · achis01 · mujer06 · carwash01 · ardilla01 · perro02 · avion02 · coche02 · salto01 · matrix01 · game01 · vaca03 · moto06 · coche03 · hotdog01 · ice01 · cebra01 · fuego01 · conejita01 · bola01 · ski01 · devil01

especial navidad: santa01 · santa02 · navidad01 · santa03

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPST** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOPST ICE01**

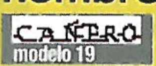
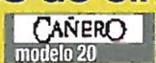
nombres





Cañero modelo 7 · Cañero modelo 8 · CAÑERO modelo 12 · Cañero modelo 14 · CAÑERO modelo 16 · cañero modelo 18

nombres de cine


CAÑERO modelo 19 · CAÑERO modelo 20 · CAÑERO modelo 21

Envía al **5354** el texto **NOMBREPST** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREPST CAÑERO20**

MAXInombre

Envía al **5354** el texto **NOMBREGPST** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREGPST CAÑERO19**



tonos & polifónicas

melodía	ref.	melodía	ref.
Going under/Evanescence	under	Matrix	matrix
La costa del silencio/Mago de Oz	costa	Shin Chan	shinchan
Fallin high/Safri Duo	fallin	Los Simpsons	simpsons
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver	Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Numb/Linkin Park	numb	Futurama	futurama
El mundo a mis pies/Las Niñas	mundo	James Bond	bond
Business/Eminem	business	Misión imposible	mision
White flag/Dido	flag	Shrek	shrek
Get busy/Sean Paul	busy	South Park	southpark
Intuition/Jewel	intuition	Star Wars	starwars
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas	Bring me to life/Evanescence	bring
Tequila/Café Quijano	tequila	Doraemon	doraemon
Send your love/Sting	send	Pantera Rosa	pantera
Bad day/Rem	bad	Highway to hell/ACDC	highway
Down/Junior	junior	Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Re-offender/Travis	travis	One/Metallica	one
Skull tatto/Eagle Eye Cherry	tatto	Grita/Vega	grita
Tengo que enamorarte/Queco	tengo	Otra realidad/Beth	realidad
Trouble/Pink	trouble	Besa mi piel/Natalia	besa
Caprichosa/Chayanne	caprichosa	La esencia de tu voz/Rosa	esencia
Juramento/Ricky Martin	juramento	Himno Real Madrid	madrid
El abandonao/Elefantes	abandonao	Himno F.C. Barcelona	barcelona
Tanto la quería/Andy & Lucas	quería	Himno Valencia	valencia
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang	Himno Deportivo	depor
You are my number one/Smash Mouth	number	Himno Real Sociedad	sociedad
1mas1son7/Los Serrano	serrano	Himno Atlético de Madrid	atletico
Superman	superman	We are the champions/Queen	champions
Indiana Jones	indiana	The Champions league	league
Smallville	smallville	Noche de paz	nochepaz
Un paso adelante	upamix	Es Navidad	navidad
CSI Miami	csimiami	25 de diciembre	fum
Terminator	terminator	Feliz Navidad	feliz
Tomb Raider	lara	Jingle Bells	jingle

especial navidad

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPST** para bajarte un tono y **POLIPST** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOPST BAD** o bien **POLIPST FLAG**

salvapantallas animados









matrix · bio · vaca · yinyan · bruja · santa · camello

Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPST** seguido de un espacio y la referencia.
EJ: ANIMADOPST MATRIX

¿Tu móvil hace "MUUUU"?

Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONOCLIPS**.

Envía **SONOPST** al **5354** seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas. **(OVEJAS, CERDOS, SELVA, POLICE, ROBOTS, ALIENS, COCHES, TELÉFONO, HIPHOP, HOUSE, VACAS, MOSCAS, CABALLOS, RANAS, GATITOS, PERROS, PATOS, GALLOS, BEBÉS, TANGO). EJ: SONOPST VACAS**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3300, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage-Sony-Ericsson T68i, P800, P802. T310-Phillips Fisio 820, 825-Siemens SX1, MC60, S55 -Sagem myX-6 -Samsung D700-Motorola A920- Benq P30-Alcatel One Touch 535 y 735

SuPerBromas

Disfruta con la cara que pondrán tus amigos con las bromas que hemos preparado. Envía **BROMAPST** seguido de un espacio y la referencia de la broma elegida al **5354**. Ej. **BROMAPST VIAJE**

Suscripción a Mundo Erótico (ref. **revista**)
Agencia matrimonial(referencia **matrimonio**)
Declaración para ella (ref. **declaraella**)
Declaración para él (ref. **declarael**)
Confirmación viaje romántico (ref. **viaje**)
Anoche estuviste fantástica (ref. **fantastica**)
Anoche estuviste fantástico (ref. **fantastico**)
Productora TV (ref. **productora**)
Bronca de novia para el (ref. **broncael**)
Bronca de novio para ella (ref. **broncaella**)

LOGOLIGA

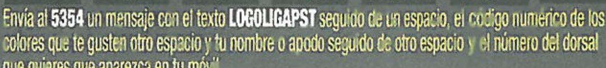
Lleva los colores de tu equipo en tu móvil







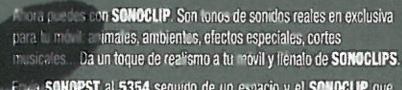




albacete 01 · athletic 02 · atletico 03 · barça 04 · betis 05 · celta 06 · depor 07 · espanyol 08 · malaga 09 · mallorca 10 · murcia 11 · osasuna 12 · racing 13 · madrid 14 · sociedad 15 · sevilla 16 · valencia 17 · valladolid 18 · villarreal 19 · zaragoza 20 · españa 21

Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAPST** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo de la Selección con el nombre Sergio y el dorsal 9 envía LOGOLIGAPST 21 SERGIO 9

WANTED



Para encontrarte entre los más buscados del Oeste envía **WANTEDPST** al **5354**

GRAFFITI

Ahora tienes un nuevo sitio donde escribir tus graffiti. Envía **GRAFFITIPST** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354**
Ej: GRAFFITIPST PEDRO



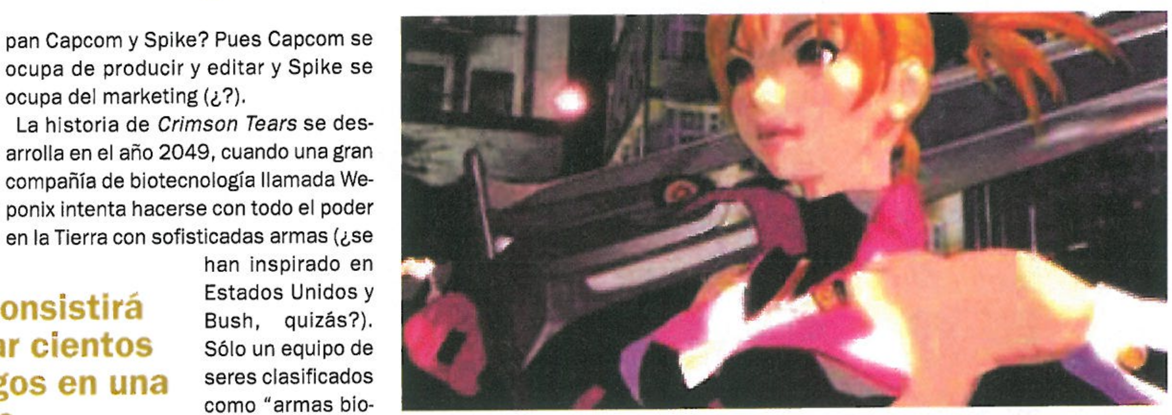
planeta japón

Capcom, Dream Factory y Spike a espadazo limpio

Los nipones esperan ansiosos que llegue el mes de diciembre para poder adquirir el último juego de acción y aventuras que ha desarrollado para nuestra preciada PS2 Dream Factory, creadores de juegos de la talla de *Ehrgeiz* o la saga *Tobal* para PS One y *The Bouncer* para PS2, todos ellos *beat'em-ups*. Se trata de *Crimson Tears*, un juego de acción con pinceladas de RPG y cuyo aspecto pondrá los dientes largos a los amantes de este género, sobre todo a los sufridos europeos que vivimos esperando las migajas de los suculentos lanzamientos nipones. Pero si Dream Factory se ocupa de desarrollar el juego ¿de qué se ocupan Capcom y Spike? Pues Capcom se ocupa de producir y editar y Spike se ocupa del marketing (¿?).

El juego consistirá en eliminar cientos de enemigos en una especie de mazmorras

La historia de *Crimson Tears* se desarrolla en el año 2049, cuando una gran compañía de biotecnología llamada Weponix intenta hacerse con todo el poder en la Tierra con sofisticadas armas (¿se han inspirado en Estados Unidos y Bush, quizás?). Sólo un equipo de seres clasificados como "armas biológicas humanas" o *mutanoids* podrán enfrentarse a Weponix para desbaratar sus sucios planes de dominación global. Este equipo lo formarán Tokio, un guerrero de 24 años con habilidad para ataques a distancia, Asuka, una chica de 19 años experta en combates cuerpo a cuerpo, y Kaede, una jovencísima *mutanoid* de 16 años que pese a su corta edad será capaz de realizar los ataques más duros. El juego consistirá en eliminar cientos de enemigos en una especie de mazmorras para luego enfrentarse a un enemigo final. La curiosidad reside en que estas mazmorras se generarán aleatoriamente tal y como sucedía en *Dark Cloud* y su continuación *Dark Chronicle*. Para cada mazmorra sólo podremos elegir a uno de los tres personajes, y a medida que los vayamos utilizando ganaremos nuevos ataques y técnicas, algo que nos remite a *The Bouncer*. El aspecto gráfico resulta de lo más atractivo, ya sea por el diseño de los personajes (las chicas son, cómo no, de lo más *sexys*) o por la acertada utilización del sombreado *cel shading*.









► **LAS COINCIDENCIAS DE *CRIMSON TEARS* CON *THE BOUNCER*** resultan de los más evidentes. Este segundo título fue uno de los más esperados al poco tiempo de aparecer PS2 en nuestro mercado, pero el resultado quedó a años luz de las expectativas creadas, aunque los diseños de Tetsuya Nomura brillaron por su calidad.

Antes de Final Fantasy XII...

Finalmente el lanzamiento de *Final Fantasy XII* va a tardar más de lo esperado, ya que Square Enix ha confirmado que el juego se lanzará en el mercado nipón en el próximo ejercicio fiscal (o sea entre el 1 de abril de 2004 y el 31 de marzo de 2005). Para calmar los ánimos de los más impacientes han anunciado para la primavera de 2004 la adaptación de *Dragon Quest V* (juego que apareció en Super Nintendo convirtiéndose en uno de los capítulos preferidos de los fans más acérrimos de la saga) a la 128 bits de Sony, rediseñando los vetustos gráficos 2D en preciosistas gráficos poligonales aunque conservando el aspecto cabezón habitual por aquel entonces.

Star Ocean 3 tendrá su Director's Cut

La industria del ocio electrónico y la cinematográfica tienen cada vez más puntos en común. Últimamente, para sacar más partido de un éxito reciente, las compañías lanzan nuevas versiones de sus juegos que añaden algún nuevo personaje o un nuevo escenario, como ha sucedido con la nueva versión de *Final Fantasy X-2* con el nombre de *Last Mission*, que incluye una nueva misión y un nuevo vestido para Yuna, tal y como os informamos el mes pasado en esta sección. De nuevo los señores de Square Enix vuelven a repetir jugada con *Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut*, haciendo jugable un personaje femenino llamado Mirage Coast, que en la versión original aparecía pero no se podía controlar, y añadiendo un modo Versus, como si de un juego de lucha se tratara y con el que podremos conseguir nuevos vestuarios para nuestros personajes preferidos.





Si estás harto de que tu vecino chulee de lo poco que le costó cargarse a Sihn, ahora puedes canearle con este modo Vs.



Ventas en Japón Oct 2003
(según Dengeki)

1. **Naruto: Narutimet Hero** — Plataforma PS2 — Compañía Bandai
2. **Super Dimensional Fortress Macross** — Plataforma PS2 — Compañía Bandai
3. **Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad** — Plataforma PS2 — Compañía Eidos
4. **The King of Fighters 2001** — Plataforma PS2 — Compañía SNK Playmore
5. **Shin Sangoku Musou 3 Moushouden** — Plataforma PS2 — Compañía Koei
6. **Front Mission 1st** — Plataforma PS One — Compañía Square Enix
7. **GTA III** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom
8. **Nechu Professional Baseball 2003 Autumm** — Plataforma PS2 — Compañía Namco
9. **Gakushou Pachislot Sengen** — Plataforma PS2 — Compañía Tecmo
10. **Samurai Michi 2: Way of the Samurai** — Plataforma PS2 — Compañía Spike

Remake de The Rapsody of Zephyr

Un par de años después del éxito del RPG coreano *The Rhapsody of Zephyr* en Dreamcast, Softmax apuesta por su calidad para adaptarlo a la consola de Sony. El lanzamiento está previsto para enero de 2004, y los editores han asegurado que tanto los gráficos como el sonido se mejorarán sustancialmente aprovechando el potencial de PS2. Para ganar en espectacularidad se añadirán secuencias de video inéditas en la consola de Sega.



Breves

Puntuaciones de Famitsu para PS2: Chain Dive (Sony) - 7, 6, 7, 6 (26 / 40); Energy Air Force: Aim Strike (Taito) - 8, 8, 7, 6 (27 / 40); Jurassic Park Management Simulation (Konami) - 8, 7, 7, 7 (30 / 40); Macross: Super Dimension Fortress (Bandai) - 8, 7, 6, 7 (28 / 40); Samurai Michi: Way of the Samurai 2 (Spike) - 8, 8, 7, 8 (31 / 40); Shadow Tower Abyss (From Software) - 8, 8, 8, 8 (32 / 40); Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness (Eidos) - 8, 7, 7, 7 (29 / 40); Lost Passage (Princess Soft) - 7, 7, 6, 7 (27 / 40); Super Dimensional Fortress Macross (Bandai) - 8, 8, 7, 8 (31 / 40); Naruto: Narutimet Hero (Bandai) - 8, 7, 7, 8 (30 / 40); Shadow Tower: Abyss (From Software) - 8, 8, 7, 7 (30 / 40); The Mark of Kri (Capcom) - 8, 8, 8, 8 (32 / 40).

Yoji Shinkawa, el diseñador de la saga *Metal Gear Solid* ha confeccionado los diseños de *Shinsengumi*, un juego de aventuras y acción localizado en plena época medieval japonesa que editará Genki el próximo mes de enero.

Takara prepará el lanzamiento para finales de noviembre de *Choro-Q 4*, nueva entrega del popular juego de carreras que en esta ocasión ofrecerá un modo RPG en que viviremos una aventura en la isla Choro-Q.

Los más esperados en Japón
(según Dengeki)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
2. **Metal Gear Solid 3** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
3. **Onimusha 3** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom
4. **Gran Turismo 4** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
5. **Kingdom Hearts 2** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Dragon Ball Z: Final Bout	1 Pro Evolution Soccer 3	1 FIFA Football 2004	1 F-Zero GX
2 Metal Gear Solid Band	2 Jak II: El Renegado	2 Ghost Recon	2 Viewtiful Joe
3 Dancing S. Euromix+Alfombrilla	3 Pack GTA III+ GTA: Vice City	3 Colin McRae 04	3 Soul Calibur II
4 Pro Evolution Soccer	4 Time Crisis 3+G-Con 2	4 Soul Calibur II	4 Eternal Darkness
5 Tony Hawk's Pro Skater 4	5 Colin McRae 04	5 Buffy the Vampire Slayer	5 The Legend of Zelda: The Windwaker
6 Beyblade	6 Moto GP 3	6 SSX 3	6 Worms 3D
7 Peter Pan	7 Splinter Cell	7 Piratas del Caribe	7 Resident Evil 2
8 Dancing Stage Party Edition Band	8 The Simpsons: Hit and Run	8 Otogi	8 Resident Evil 3: Nemesis
9 Syphon Filter 3	9 EyeToy: Play	9 Bloodrayne	9 Enter the Matrix
10 Ford Truck Mania	10 Soul Calibur II	10 Voodoo Vince	

Los 10 mejores PS One según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2  
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3  
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

4 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

6 
Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

7 
Silent Hill
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

9 
Resident Evil 3: Nemesis
Distribuidor **Virgin** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 26**

10
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1  
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **39,95 euros** Análisis **Planet 40**

2 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

4 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

6 
Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

7 
Z.O.E.: The 2nd Runner
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

8 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

9 
Pro Evolution Soccer 3
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

10 
Kingdom Hearts
Distribuidor **Sony** Género **Action RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 47**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation



1 **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Soul Calibur II**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6 **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

7 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

8 **Pro Evolution Soccer 3**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Z.O.E.: The 2nd Runner**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

Los mejores del mes



1 **Prince of Persia**
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Plataformas**

2 **True Crime**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**



3 **Beyond Good & Evil**
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Aventura**

4 **Tony Hawk's Underground**
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**



5 **Ratchet & Clank 2**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **EA** Género **RPG**





2 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

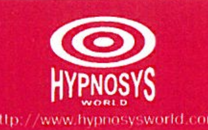
3 **Gran Turismo 4**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Castlevania: L.O.I.**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17





ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

VIDEOJUEGOS JAVA

Sólo dos mensajes 1,8€

Nuevo videojuego de habilidad ¡Obsesiónate!

¡Nuevo!

¡LO MÁS DIVERTIDO PARA TU MÓVIL! ¡TE ENGANCHARÁN!

Hazte con los videojuegos en Java más divertidos y originales. Diferentes, alucinantes y... ¡a todo color! ¡No podrás parar de jugar!

Exclusivos de Movilisto ¡En Español!

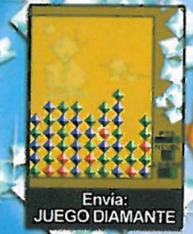
¡SÓLO 1,8 € CADA JUEGO!

Envía **JUEGO** seguido del **nombre del juego** que quieras conseguir. Ejemplo: **JUEGO BURBUJAS**

Jack Bubble

Envía: JUEGO BURBUJAS





Envía: JUEGO MONSTRUO

DIAMONDS



Envía: JUEGO DIAMANTE

PLANET ATTACK



Envía: JUEGO PLANETA

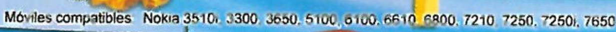
MINE CATCH



Envía: JUEGO ATRAPA

SPACE HUNTER

Envía: JUEGO ESPACIO



CÓMO PEDIR

¿Cómo recibir juegos, fondos, polifónicos y nombres a color?

1. Envía un mensaje al 7777 con las instrucciones que encontrarás en cada sección.
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca de tu móvil.
3. Luego te llegará un mensaje que te pedirá la confirmación de la descarga.
4. Recuerda, todos los productos sólo requieren dos mensajes.

Consulta la compatibilidad de tu móvil en las instrucciones de cada sección

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos de esta página, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**.

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

NOMBRES A COLOR

¡Único en España!

¡PERSONALIZA TU PANTALLA A COLOR!

Elige para tu pantalla tu propio estilo. Pon tu nombre o el de la persona que más quieres... ¡y a todo color!

Envía **NOMBRE** seguido de **tu nombre** o **el texto que quieras** poner y añade al final la palabra **COLOR**.

Ejemplo: **NOMBRE Te Quiero COLOR**











¡Siempre que lo pidas recibirás uno diferente!

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

CORAZONES

¡Nuevo!

¡CON VUESTROS NOMBRES!

Pide lo más romántico para tu pantalla: ¡vuestros nombres unidos por un corazón! Envía **CORAZON** seguido de **tu nombre** y **su nombre**. Siempre que lo pidas recibirás uno diferente.

Ejemplo: **CORAZON Ana Luis**







Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

FONDOS A COLOR

¡LLENA TU MÓVIL DE LUZ Y COLOR!

¡Nuevo!

Haz que tu móvil sea diferente al resto con los nuevos fondos a todo color. ¡Son alucinantes! ¡Todos tus amigos los querrán!
Envía **FONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **FONDO ESPIRAL**

NUEVOS














TOP 10











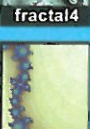




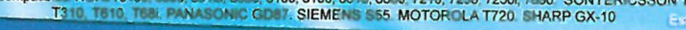

DISEÑOS Fractales









Este servicio requiere dos mensajes



Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora.
Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda
Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Canal Satélite Digital

SGAERMV&M 5?/05/8026

Dentro de las sagas más añejas de la historia de los videojuegos encontramos a una familia en eterna lucha contra uno de los monstruos más temibles de la literatura de terror. La familia se llama Belmont y el deleznable ser responde al nombre de Drácula. Desde 1986 muchos sistemas domésticos han albergado algún título de la saga (NES, Mega Drive, Game Boy, PlayStation)... ahora es el turno de PS2 con *Castlevania: Lament of Innocence,* del que disfrutaremos en febrero de 2004.

Castlevania: Lament of Innocence

León, el (cazavampiros) profesional

La sangre es vida

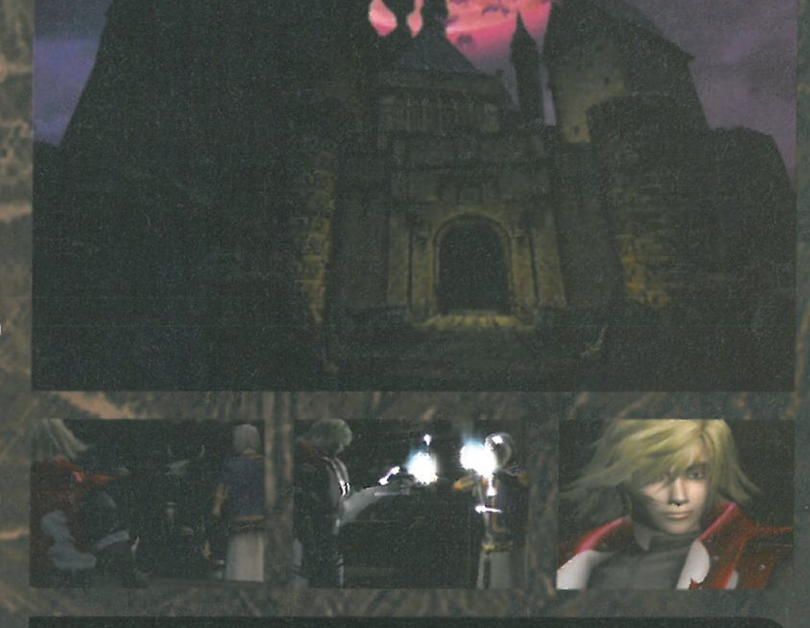
Si seguimos la línea temporal de la saga nos encontramos con que éste el primer juego de *Castlevania*, porque los acontecimientos que dan pie a esta terrorífica aventura acontecen durante el siglo XI, muy anterior al que hasta ahora se consideraba el capítulo más vetusto de la saga, *Castlevania Legend*, un título de Game Boy que acontecía durante el año 1482 y estaba protagonizado por Sonia, la única mujer cazavampiros de la saga.

Este nuevo capítulo comienza con el regreso al hogar de dos héroes de las Cruzadas: Leon Belmont, un noble conocido por su maestría en los campos de batalla y un brillante estratega de nombre Mathias Cronquist. Pero el dolor y la tristeza les reciben: la mujer de Mathias ha muerto en extrañas circunstancias. Rápidamente Cronquist cae enfermo y para colmo la prometida de Leon, Sara, es secuestrada. Mathias sospecha que está en manos de un vampiro que vive en un castillo en medio del Bosque de la Noche Eterna. Pero para poder ir a rescatar a su amada debe renunciar a su título nobiliario y a su condición de caballero, quedándose desarmado y solo ante el peligro. Antes de llegar al castillo se encuentra con un misterioso alquimista llamado Reinaldo, que le informa sobre los seres de ultratumba que habitan en el castillo. Para enfrentarse a ellos le regala un látigo y le hechiza un guantelete para absorber la magia de los enemigos. Éste es el principio de una leyenda...

Según la línea temporal, nos encontramos ante el primer juego de la saga *Castlevania*

Castlevania en 3D... otra vez

Todos los fans de *Castlevania* saben que esta saga se cimentó en los géneros de la acción y las plataformas en 2 dimensiones debido a que la saga se inició en una época en la que el nivel tecnológico de un sistema informático se media por la cantidad de colores que podía mostrar en pantalla. Pero eso fue hace unos 17 años, y ahora nos encontramos ante la segunda generación de consolas que utilizan gráficos 3D, y una saga como *Castlevania* debía estar a la altura de las circunstancias. Lo cierto es que ésta no es la primera vez que se lleva a cabo una adaptación tridimensional de este universo de vampiros y sus cazadores: 4 años atrás, los usuarios de la consola Nintendo 64







De compras

Nuestro amigo Reinaldo, además de darnos consejos sobre los terribles secretos que esconde el castillo, también tiene montado un tenderete con objetos que necesitaremos en más de una ocasión si queremos sobrevivir a las bestias innombrables que nos darán caza en cuanto nos despistemos. Desde pociones de curación, antídotos y demás remedios caseros, hasta armaduras, pasando por todo tipo de joyas. Por supuesto, será necesario "pedir la voluntad" a los monstruos, o quitarles las carteras después de desollarlos, para poder ahorrar y hacernos con el material exclusivo de"Reinaldo's". Y es que los cazavampiros no viven en la abundancia.

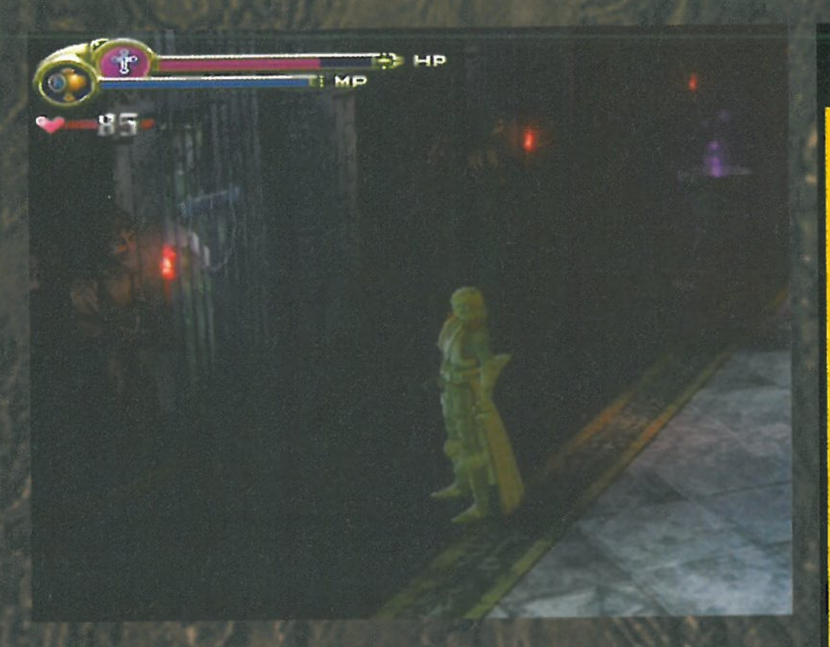






► POR SUERTE EN LOS MOMENTOS MÁS DIFÍCILES DEL JUEGO PODREMOS CURAR totalmente nuestras heridas y grabar nuestros avances en habitaciones como ésta. La sensación de alivio cuando encontremos uno de estos cuartos será inmensa, sobre todo si estamos a punto de morir.





experimentaron por primera vez esta evolución gráfica. Puristas y simples aficionados a los videojuegos coincidieron en afirmar el fracaso de aquel experimento, y algunos aseveraron que *Castlevania* fue concebido únicamente para un entorno 2D y que jamás funcionaría en 3D.

Pero Koji Igarashi, productor de *Castlevania: Symphony of the Night* (PS One) y de *Castlevania: Aria of Sorrow* (el tercer título de la serie para Game Boy Advance), ambos considerados dos obras cumbres de la saga, no estaba de acuerdo. Y con *Lament of Innocence* ha conseguido hacer olvidar el fiasco que supuso la versión de la consola de 64 bits de Nintendo.

Este juego ha hecho olvidar el fiasco que supuso la versión de la consola de 64 bits de Nintendo

Un castillo repleto de secretos

Después de compartir un momento de calma con Reinaldo y darnos cuenta que no tenemos un euro para comprarle ninguno de sus preciosos ítems, nos dirigiremos raudos y veloces al tenebroso castillo donde seremos recibidos por seres inmundos dispuestos a prestar sus decrépitos cuerpos al castigo de nuestro látigo y sus carteras a nuestras hábiles manos. En la sala principal encontraremos el acceso a la torre donde está retenida nuestra amada. Pero esta puerta sólo se abrirá cuando hayamos eliminado a los cinco poderosos sirvientes que custodiarán las cinco zonas del castillo a las que podremos acceder desde el principio. Éstas serán el laboratorio, el jardín, la capilla, las cloacas y el teatro, que deberemos explorar a fondo para poder descubrir todos los secretos del lugar.

Cada zona del mismo tendrá su propio estilo tanto en los decorados, la estructura del mapeado, como en la música, consiguiendo la justa variedad para que el juego no decaiga en ningún momento. Para completar totalmente cada una de ellas deberemos resolver una buena cantidad de puzzles que van desde encontrar llaves en

Las zonas del castillo

Desde el principio del juego podremos acceder a 5 zonas diferentes del castillo, además de la entrada principal. Todas estas zonas están conectadas a una misma habitación, desde la que podremos elegir dónde ir.





¡Vaya ojos! Parece T-Virus trabajando en la oscuridad durante la noche del cierre. Una experiencia realmente terrorífica.



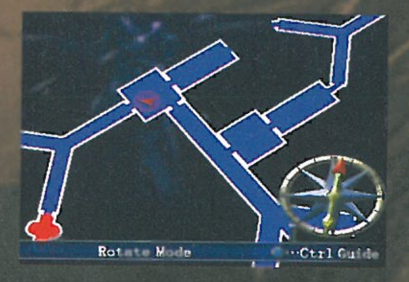
► **ADEMÁS DE LOS ODIOSOS ENEMIGOS FINALES que tendremos que eliminar para avanzar en el juego también deberemos eliminar nuestra parte más oscura luchando contra... nosotros mismos.**

una zona para utilizarlas en otra, activar palancas, conseguir habilidades especiales para sortear obstáculos que inicialmente son físicamente imposibles de superar (como un puente que requerirá conseguir la habilidad Rapidez para atravesarlo antes de que se derrumbe) y un largo etcétera.

La nueva generación

La saga *Castlevania* empezó siendo un juego de plataformas con grandes dosis de acción hasta evolucionar hacia la aventura, adoptando elementos de los juegos de rol y dándole mayor importancia a la exploración. El punto de inflexión fue *Castlevania: Symphony of the Night* para PlayStation, que mezcló con éxito los elementos antes mencionados. En esta nueva entrega se conservan muchos de estos aspectos, pero se ha potenciado especialmente los combates con los enemigos teniendo como referencia directa un juego que también ha dejado huella en el mundillo de los videojuegos: nos referimos (cómo no) a *Devil May Cry*. A medida que vamos eliminando a más y más enemigos, conseguimos nuevos ataques, así como habilidades para esquivar las agresiones enemigas. Debido a esta vertiente más cercana a los juegos de acción, los momentos plataformeros se reducen a la mínima expresión... aunque en más de una ocasión deberemos utilizar nuestra habilidad con el látigo o con los saltos para poder llegar a sitios de difícil acceso. Por otro lado nuestras posibilidades exploratorias se verán incrementadas dándonos una libertad muy similar a la que experimentábamos en *Symphony of the*

Los momentos plataformeros se reducen dando mayor énfasis a la acción





Para no perdernos podremos echar una ojeada al mapa que consigamos en cada nivel del juego.



Los enemigos finales





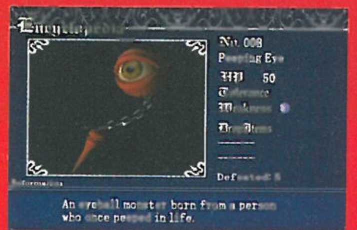
Estos desdichados seres (que no dejan de ser empleados del jefazo de la empresa, en este caso del castillo) nos harán la vida imposible obligándonos a agudizar nuestro ingenio para urdir complejas estrategias y así darles la paliza que se merecen por ser unos auténticos pelotas. Para acabar con ellos será necesaria mucha paciencia y un montón de pociones mágicas para curar nuestras heridas.





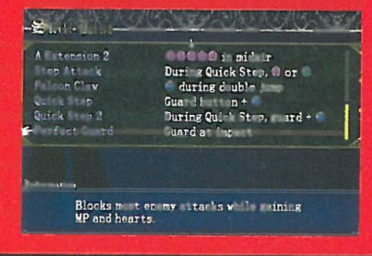
Leon Belmont, un hombre de recursos

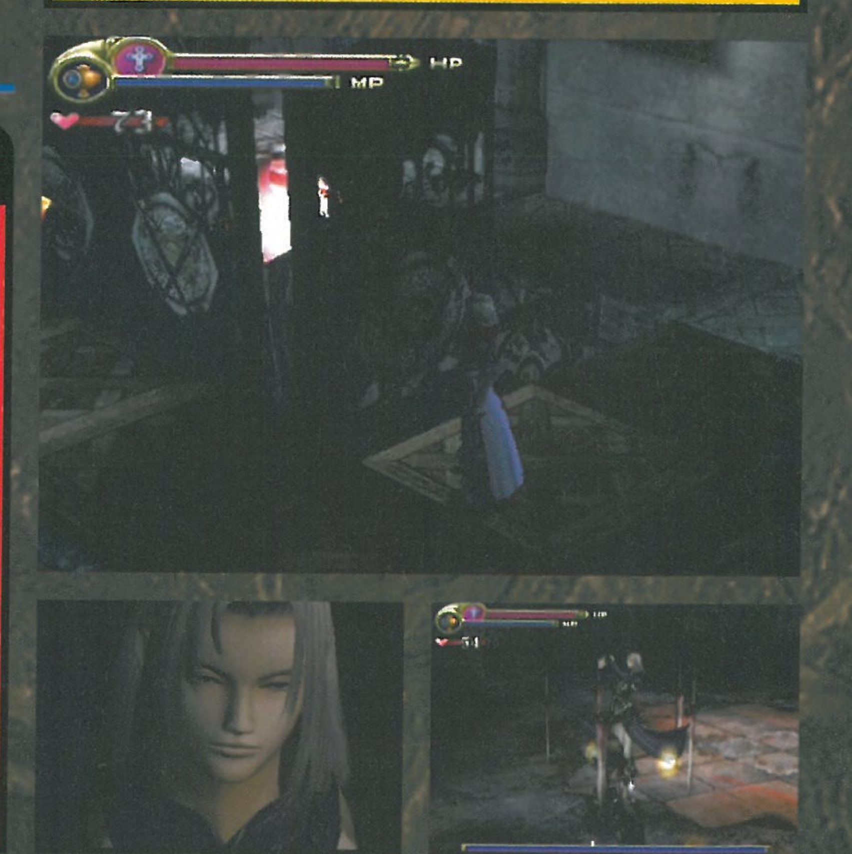




En cualquier momento de la partida podremos acceder a un completo menú, en el que veremos nuestro estado de salud, puntos de vida y todos los objetos y armas, así como sus características. También podremos examinar una enciclopedia de los monstruos a los que nos hayamos enfrentado, ofreciéndonos todo tipo de detalles sobre ellos.

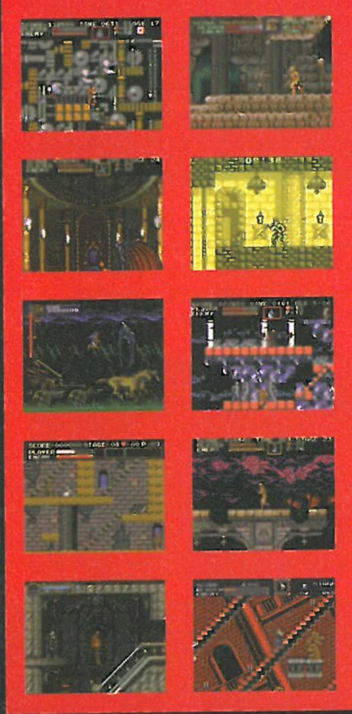






Castlevania: 17 años de vampiros

Desde 1986 hasta ahora han aparecido en el mercado un gran número de títulos pertenecientes a la saga de Konami, y desde luego la compañía nipona no se ha casado con nadie: desde MSX II hasta PS2, se han hecho *Castlevanias* para recreativa, NES, SNES, Game Boy, Turbo Duo (PC Engine), X68000, Mega Drive, PlayStation y N64. Hay dos hechos significativos a recalcar: el primero es que el nombre de *Castlevania* inicialmente sólo existe en Occidente (a excepción de los dos últimos juegos de Game Boy Advance y el que tratamos en este reportaje), ya que el título en Japón normalmente solía ser *Akumajo Dracula...* que es algo así como *El Castillo Demoníaco de Drácula*. El segundo hecho es que el juego que veréis en lista con el nombre de *Akumajo Dracula X68000*, que apareció para la consola de Sharp, fue rescatado para PlayStation recientemente con el nombre de *Castlevania Chronicles*. Para los que todavía dudan que *Castlevania* es la saga más larga de la historia de los videojuegos aquí tenéis todos los títulos por orden cronológico:



- Vampire Killer (MSX II, 1986)
- Castlevania (NES, 1987)
- Haunted Castle (Recreativa, 1988)
- Castlevania 2: Simon's Quest (NES, 1988)
- Castlevania Adventure (Game Boy, 1989)
- Castlevania 3: Dracula's Curse (NES, 1990)
- Super Castlevania IV (SNES, 1991)
- Castlevania Belmont's Revenge (Game Boy, 1991)
- Drácula X: Rondo of Blood (Turbo Duo (PC Engine), 1993)
- Akumajo Drácula (X68000, 1993)
- Castlevania Bloodlines (Mega Drive, 1994)
- Castlevania: Vampire's Kiss (SNES, 1995)
- Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation, 1997)
- Castlevania Legends (Game Boy, 1998)
- Castlevania (N64, 1999)
- Castlevania: Legacy of Darkness (N64, 1999)
- Castlevania: Circle of Moon (Game Boy Advance, 2001)
- Castlevania Chronicles (PlayStation, 2001)
- Castlevania: Harmony of Dissonance (Game Boy Advance, 2002)
- Castlevania: Aria of Sorrow (Game Boy Advance, 2003)





"¡No conseguirás hipnotizarme con ese pedazo de ojo! ¡Oh, Dios mío, creo que me estoy enamorando!"



Night, gracias a la posibilidad de acceder desde un principio a las cinco zonas que conforman el castillo.

Nuestra arma principal será el látigo que nos entregará Reinaldo al principio del juego, un arma que se convertirá (siguiendo la lógica de la línea temporal de la serie) en un auténtico fetiche de la saga. Al igual que en las demás entregas de *Castlevania* también podremos hacernos con una serie de subarmas que nos serán de gran ayuda, como son la daga, el crucifijo, el hacha, etc. Además por cada enemigo final de zona que eliminemos adquiriremos una esfera de diferente color y cada una de ellas potenciará de diferente forma dichas subarmas cuando nos las equipemos.



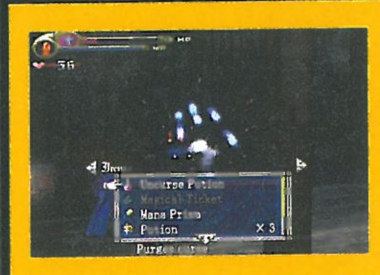
Expectativas...¿cumplidas?

Muchos os preguntaréis si *Lament of Innocence* conserva los aspectos característicos que han hecho grande a esta saga a pesar de los gráficos tridimensionales o la mayor importancia que tienen los combates. La respuesta es sí. El espíritu de una saga tan importante como ésta se mantiene en cada rincón del juego, desde una cuidada música que alegrará tanto a los fans de la saga como a los aficionados de la música de videojuegos; unos escenarios tenebrosos, llenos de esculturas con



► **PARA CONSEGUIR LOS LÁTIGOS ELEMENTALES (FUEGO, HIELO Y RAYO)** deberemos luchar contra los elementales de fuego, hielo y rayo. Estos látigos serán imprescindibles para acceder a todas las habitaciones del castillo, además de eliminar con más facilidad a enemigos cuyo elemento sea el opuesto al arma elemental que tengamos equipada.

Menús en tiempo real





Para hacer más emocionantes las batallas o para complicarnos más la existencia, los chicos de Konami Tokyo han decidido que para utilizar objetos, pociones, antídotos, o cambiar de armas, armaduras y demás zarandajas que generalmente necesitaremos en el campo de batalla, deberemos abrir un menú en tiempo real (con el *stick* analógico derecho) para poder acceder a ellos. Obviamente esto significa que la acción no se detendrá mientras miramos y seleccionamos lo necesario de nuestro arsenal, por lo que los monstruitos no se tomarán un descanso para fumarse un cigarrillo y seguirán con su empeño de arruinar nuestra existencia.

Nuestros amigos los puzzles

Aunque la acción en *Lament of Inocence* es la mayor constante del juego, en ocasiones nos enfrentaremos a diversas situaciones que requieren dotes de paciencia, habilidad y sobre todo de exploración para superar algunos de los acertijos que pueblan las diferentes estancias del castillo. Algunos ejemplos:



Para encararnos contra el Golem, uno de los enemigos finales del juego, primero deberemos devolverle a la vida (no cabe duda de que los *protas* de videojuegos son masocas o al menos un tanto cortos de entendederas) y para ello deberemos hacernos encontrar la pieza que le falta a una estatua y colocarla en su sitio. Lo que hay que hacer por ser un héroe...



Para abrir las puertas de esta sala deberemos golpear unas estatuas que por un lado tienen el aspecto de una mujer y por el otro el de un lobo hasta conseguir la combinación correcta. ¿Que cuál es la combinación correcta? Paciencia, paciencia, queridos lectores. Esperad al menos a que el juego llegue a nuestro país...





Desde luego, si a Leon le entra un apretón durante su aventura lo tiene difícil para encontrar un lavabo en ese *peacho* castillo...



rostros que expresan pena y dolor, y cientos de enemigos diferentes y enemigos finales que nos pondrán los pelos de punta. Ahora bien ¿estará a la altura de *Symphony of the Night*? Todavía es pronto para afirmaciones rotundas, pero sí que podemos decir que posee virtudes para convertirse en un título destacado de la saga, como un sistema de combate muy dinámico que nos encara a los enemigos de forma semiautomática, montones de secretos que nos obligarán a pasar horas y horas explorando las diferentes zonas... Aunque siendo justos también se le puede reprochar ciertos defectos: un sistema de cámaras poco dinámico y que pone las cosas difíciles en los momentos más plataformeros, demasiados pasillos que en muchas ocasiones se encuentran vacíos, rompiendo el ritmo del juego, y lo cierto es que el juego resulta excesivamente extenso en cuanto al tiempo que necesitaremos para completarlo.

En febrero, cuando este juego salga a la calle en nuestro país, veremos si *Castlevania: Lament of the Innocence* merece un lugar de honor en la historia de la saga de Konami.

Pasito a pasito



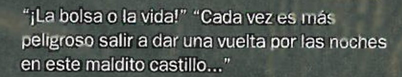


Al entrar por primera vez en el castillo, podremos acceder a un tutorial en el que mediante cuadros informativos se nos explicarán todos los movimientos y habilidades básicas de Leon Belmont, y seguidamente podremos hacer un "ejercicio práctico" de cada una de ellas.









"¡La bolsa o la vida!" "Cada vez es más peligroso salir a dar una vuelta por las noches en este maldito castillo..."

"¡Vilma, ábreme la puerta! Ups, pero si mi novia se llama Sarah... Eeeehm... Era broma cariño, ábreme que me pelo de fríoooo..."

Concurso especial 5º Aniversario

5 PLAYSTATION 5 MONOPATINES DE JAK II:

Qué mejor forma de celebrar un aniversario tan especial como éste (aparte de emborracharnos) que hacer este pedazo de concurso con unas PS2 muy especiales...

PARTICIPA Y GANA UNO DE ESTOS FANTÁSTICOS Y SENSACIONALES REGALOS (DE NADA, A MANDAR)

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________ C.P. ____________

TELÉFONO ____________

E-MAIL ____________

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.



PlanetStation

2 SILVER EL RENEGADO



Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetcinco*, un punto y tu ciudad. Así, si vives en Zaragoza, en tu SMS debería poner *planetcinco.zaragoza*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de enero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 62 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:
CONCURSO *5 ANIVERSARIO* (PLANET 60)
PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation®2

SONY









Cinco años y 60 números de PlanetStation... ¿quién nos lo hubiera dicho?

GILLIAN

ESPECIE: Lynchiana Metal (adorador de David Lynch y Iron Maiden)

BASE DE OPERACIONES: Un ordenador con la personalidad suficiente para decidir cuándo colgarse y una mesa sepultada por papeles de origen desconocido

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 55

RASGOS DISTINTIVOS: Mirada aviesa y risa maléfica (características imprescindibles para ser director). Actualmente una espesa barba puebla su rostro de Adonis

PODERES CONOCIDOS: Increíble capacidad para consumir cajas de Almax (del cajón de T-Virus) sin pestañear (aunque algunos me recomiendan tomar también Valium), y el maravilloso poder de desconocer a todos los participantes de *Gran Hermano* y *Operación Triunfo*

PARAFERNALIA: Una bolsa de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, una agenda llena de garabatos que quizá algún día se moleste en leer, y una gran dosis de moral envasada al vacío

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Metal Gear Solid 2 Para muchos será difícil de entender que lo prefiera este juego a su primera parte, pero es que sólo por ese tramo final digno de Lynch merece encabezar esta lista.

Splinter Cell Alumno aventajado de Solid Snake. El excelente control del juego y la perfección de las cámaras 3D hacen de él uno de los más títulos más jugables que recuerdo.

Final Fantasy VIII Aunque no logra superar la historia de la séptima entrega, este capítulo es uno de los más ambiciosos en cuestión de diseño.

Saga Resident Evil Una de las noticias más duras que he tenido que soportar es que *RE 0* y *RE 4* sean juegos exclusivos para la última consola de Nintendo.

Castlevania: Symphony of the Night De un juego que lleve el nombre de *Castlevania* sólo se puede esperar la calidad de este juegazo.

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Army Men Green Rogue Aunque la saga *Army Men* no será recordada por la calidad de sus títulos, *Green Rogue* si que podría recordarse como el peor juego de ésta.

Monstruos, S.A. Pese a estar basado en una de las más celebradas películas de Pixar, su versión jugable hacía pensar que se desarrolló deprisa y corriendo para aprovechar el tirón del film.

The Mummy Returns De nuevo la misma cuestión. ¿Por qué hacen juegos basados en películas sólo pensando que el título es suficiente atractivo?

Saga Romancing SaGa A diferencia de *FF* esta serie de títulos sigue un camino diferente, ofreciendo una experiencia que a mí no me interesa.

Vandal Hearts 2 Todo lo que hacia grande al primer juego aquí se pierde con un sistema de control más elaborado pero también mucho menos satisfactorio.

CRAZY SPIFY

ESPECIE: Multitarea (tanto para un roto como para un descosido)

BASE DE OPERACIONES: Variadas. Es el único que juega a ver qué sitio queda libre para sentarse

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 54

RASGOS DISTINTIVOS: Más alto que el precio de los pisos y con una figura esbelta, arduamente construida a base de visitas al bar

PODERES CONOCIDOS: Similar a un Valium, consigue que Gillian sobreviva a los cierres en que su estado puede desembocar en un atentado suicida. También es capaz de contar hasta diez, por lo que no se descarta que lo fichen como estrella en TVE o Antena 3

PARAFERNALIA: Una bolsa de PS2 que no le gustaba demasiado al principio pero que todo el mundo ajeno a la Redacción le dice que es muy *fashion* y que por qué no les consigue una. Móvil con una melodía de *Las Dos Torres* grabada directamente de un altavoz y que confirma que es un *freakie* total



SUS JUEGOS PREFERIDOS

Baldur's Gate: Dark Alliance ¡Venga! ¡Va! ¡Venid a mí, esqueletos, o haré un buen caldo con vosotros!

Grand Theft Auto: Vice City Si la primera parte me enganchó, la segunda no se quedó atrás. "Perdone caballero, ¿sería tan amable de regalarme su coche? Graciaaas"

Ace Combat 4: Trueno de Acero Uno no puede evitar ser un fanático de los simuladores de vuelo (¡viva *Flight Simulator*!) y de los arcades con aviones. Sobre todo si son tan sublimes como éste.

Metal Gear Solid Su jugabilidad y un argumento absorbente consiguen atrapar al más pintado... pocos son los que podemos resistirnos a tantos encantos.

Ridge Racer V Ya sé que fue uno de los primeros juegos de PS2 y que ha llovido mucho desde entonces, pero la jugabilidad de este juego es impresionante.

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Army Men: Green Rogue Las madres de los programadores y diseñadores de este juego seguro que han renunciado a tener cualquier contacto con sus hijos. Detestable.

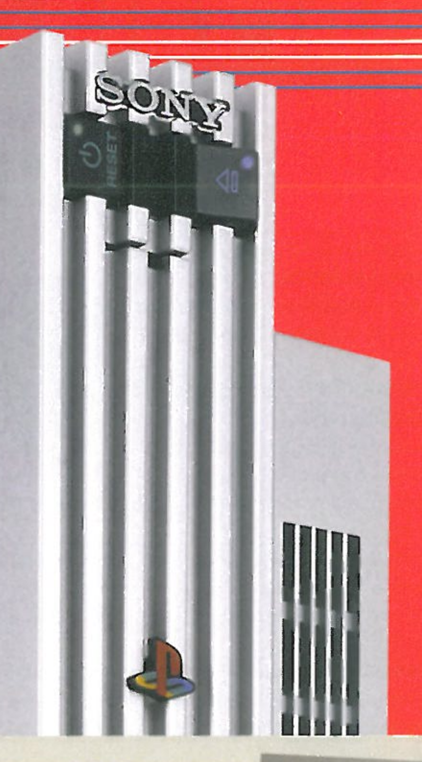
París-Dakar Rally Nunca ha sido tan decepcionante un juego que prometía tanto. Apartado técnico espantoso para un juego que podría haber dado mucho más de sí.

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad ¿Tanto tiempo para esto? Parece que a algunos les encanta tomarnos el pelo con presuntas "revoluciones" que se quedan en nada.

City Crisis Un juego que en principio parecía original pero que se convertía en un peñazo más detestable que una cita con Aida de *Gran Hermano*.

Saga Final Fantasy Sé que me van a caer capones por todos lados, pero sí: ¡a mí no me gusta *FF* (aunque son excelentes juegos)!





Pasan los tiempos, los presidentes de Gobierno y las novias del Príncipe y nuestra (y vuestra) *PlanetStation* sigue ahí, al pie del cañón. Unos se han ido, otros han venido y unos cuantos se han quedado, pero todos seguimos poniéndole a la revista el mismo cariño y el mismo cuidado que el primer día... ¡y las mismas cantidades industriales de alcohol, por supuesto! Así que, como cada año, abrimos nuestras puertas para qué conozcáis a los ejemplares que hacemos la revista más cachonda de PS One y PS2.

T-VIRUS

ESPECIE: Fergoniano (fan irredento de Nuria Fergó)

BASE DE OPERACIONES: El PC medio muerto que cuida como a un hijo, rodeado de muñecajos de Spider-Man, R2D2 y la Rana Gustavo que lo revelan como lo que es: un niño de 27 años

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 31

RASGOS DISTINTIVOS: No usa peine ("Con el pelo que me queda, *¿pa* qué?"), visita al señor Roca con más frecuencia de la deseable para sus hemorroides y gusta de escuchar horteradas como Camilo Sesto o José Luis Rodríguez "El Puma"

PODERES CONOCIDOS: Formidable capacidad para hablar durante horas de cuánto supera *Pro Evolution Soccer* a *FIFA*, unas solicitadísimas cajas de Almax y de aspirinas, habilidad para escaquearse de probar los juegos que no le gustan

PARAFERNALIA: Un móvil Nokia con la melodía de *MGS 2*, una camiseta que le define como persona (obra de Monteys, dibujante de *El Jueves*, y titulada "Kamasutra para vagos") y una bolsa de PS2 regalada por Sony que es como un apéndice de sí mismo... aunque no aclara cuál

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Metal Gear Solid Un juego que no te deja despegarte de tu consola durante 48 horas (casi) seguidas debe ser una auténtica obra maestra.

Chrono Cross Para mí, el mejor RPG jamás desarrollado por Square en toda su historia. Sí, por encima de cualquier *FF* y de *Vagrant Story*.

Pro Evolution Soccer Aunque el fútbol no me entusiasma, estos juegazos me han reconciliado con tan sobreexplotado deporte.

Silent Hill 2 Obra cumbre de una saga que ha redefinido el concepto de *survival horror*. ¡Diooos! ¡Menuda historia! ¡Menudo final! ¡Menudas estrellas! Eeehm... dejémoslo.

Grand Theft Auto III Vale, *Vice City* mejora muchas cosas de su antecesor, pero ésta fue la gran sorpresa de la saga.

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Max Payne ¡Menuda manera de desaprovechar una idea tan maravillosa como el *bullet time*! Me aburrió soberanamente.

Unlimited SaGa Muy artístico y todo lo que queráis, pero si yo fuera desarrollador me daría un poco de vergüenza sacar algo así al mercado. ¿De verdad le ha gustado a alguien?

Mundial FIFA 2002 Que conste que *FIFA 2001* me encantó, pero este juego me parece el punto más bajo de la saga y el que consiguió que *PES* se le adelantara.

Dragon Ball Z: Final Bout Todos esperábamos ver a un Son Goku poligonal... pero claro, nos hubiera gustado que estuviera formado por más de un polígono.

Hugo Sin Beatriz Rico enseñando cacha soportar semejante churro es prácticamente imposible.



KAIN

ESPECIE: Evolucionando de Vampírica a Etílica

BASE DE OPERACIONES: Su consola, su PC y su profesionalidad (Nota de Dirección: Mentira, a no ser que ahora le llamen PC a la barra del bar)

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 38

RASGOS DISTINTIVOS: Hace más de un año que dejó de perder pelo (porque se lo quitó todo) lo cual le hace todavía más parecido a Nosferatu. Se admiten donaciones para su operación de cirugía estética

PODERES CONOCIDOS: Una capacidad innata para acaparar todos los *shooters* en primera persona que aparecen por la Redacción. Ocurre algo parecido con los *beat'em-ups* y los *arcades* de tiros (algunos dicen que es sed de sangre)

PARAFERNALIA: Gafas de sol oscuras en cualquier situación nada más salir a la calle (que sí, que no hay duda, que es un vampiro) y la segura presencia de una botella de alcohol alrededor (que sí, que no hay duda, que es todavía más borracho)

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Legacy of Kain: Soul Reaver Lástima que las continuaciones no hayan conservado su frescura de este capítulo.

Devil May Cry Jugabilidad y gráficos espectaculares que ahora están siendo (mal) imitados hasta el extremo.

Red Faction 2 El *shooter* más destructivo y cafre de la negra de Sony. ¡Que levante la mano aquél al que no le guste hacer puertas a cañonazos!

Ace Combat 4: Trueno de Acero Una historia a prueba de bomba y bombas para tus enemigos, por no hablar del realismo y la sensación de velocidad .

Final Fantasy VII El primer *FF* de PS One fue el mejor: por su número de personajes, por su historia y porque era el que tenía a Sephirot. A ver quién me discute eso...

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Barbie Cabalga y Juega Vamos a ver. ¿Se supone que a un juego se le tiene que pedir que sea interactivo y divertido no? Pues ni una cosa ni la otra, oigan.

Pro Evolution Soccer Por ninguna razón en especial. Sólo para rebelarme contra la tiranía del resto de la Redacción...

Juegos de rallys (en general) Si quisiera disfrutar de una conducción realista me subiría a un coche. ¡Basta ya de salirse por las cunetas a cada volantazo!

Juegos de Army Men (también en general)
Hubo una época en la que salían en mis pesadillas pequeños hombrecillos verdes que se ¿movían? hacía sus enemigos...

Devil May Cry 2
¿Por qué? ¿Por qué? ¿¿¿¿¿Por quéeeeee???





GUS

ESPECIE: Argentinus Musicalis

BASE DE OPERACIONES: A medio camino entre el Macintosh más reiniciado de la historia de los Macintosh y su Argentina natal

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 49

RASGOS DISTINTIVOS: Acento a lo Ricardo Darín, una altura de deja a Crazy Spify como un pitufo con problemas de crecimiento y una pelambrera abundante e indomable, envidia de toda la Redacción

PODERES CONOCIDOS: Maquetar todo tipo de revistas a la velocidad de la luz, aguantar los arranques nerviosos de Gillian sin mover ni una sola ceja y poner cada día en Redacción un nuevo CD que no habíamos escuchado jamás

PARAFERNALIA: Un recipiente para tomar mate (últimamente poco usado), centenares de CD's arrojables en caso de necesidad, un bastón de *pa-kua* más alto que él mismo (que ya es decir)

Nota: Nuestro maquetador, lo que es de videojuegos, mucho no sabe, así que ha preferido usar sus poderes de hombre viajado para recomendarnos algunos locales...

SUS GARITOS PREFERIDOS

Help! (Rio de Janeiro, Brasil)
Chaquira (Buenos Aires, Argentina)
Comrad Som (Voralberg, Österreich)
Blue Angel (Bangkok, Tailandia)
The Bar Rumba (London, England)

SUS TRAGOS PREFERIDOS (EN ESOS GARITOS)

Caipiroska
Ferbet Branca con Cola
Vino tinto del Heurigen más cercano
Santhip Thai Whisky Combo
Scotch 12 años on the rocks

HOLYBEAR

ESPECIE: Peluchezno

BASE DE OPERACIONES: Móvil. La cocina en invierno, el frigorífico en verano, y las despensas de *PlanetStation* (y, cómo no, la de los pobres dueños del Bar Budo) cuando nadie mira



PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 5

RASGOS DISTINTIVOS: Voz cavernosa de malo final de un *survival horror* (pero de los de muy-muy al final) y un carisma que es capaz de remover a las almas más endurecidas, léase redactores de *PlanetStation*

PODERES CONOCIDOS: Teleportación de toda clase de objetos comestibles (concretamente, a su estómago), Superfuerza Mandibular, capacidad de expandir su abdomen a lo ancho, facilidad para llevarle la contraria a T-Virus (excepto en cualquier cosa relacionada con *El Señor de los Anillos*), talento para enrollarse como una persiana con absolutos desconocidos

PARAFERNALIA: Artilugios de alta tecnología como cámaras, maracas, alfombrillas de baile o guitarras que sustituyen al pad tradicional (¿para cuándo el *sartén'em-up*?)

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Silent Hill 2
Marvel vs. Capcom 2
Chrono Cross
Twisted Metal: Black
Cualquier *bemani*

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Max Payne
Tenchu
Syphon Filter I, II, III, Mil
Fantavision
Pro Evolution Soccer 3

DRAKO

ESPECIE: *Vampirus Alopecicus*

BASE DE OPERACIONES: Bar Celona, esto... Barcelona, queremos decir (en general, cualquier lugar susceptible de tener bancos de sangre)

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 4

RASGOS DISTINTIVOS: Colmillos afilados, ojos claros, más pálido que la colada del Real Madrid y con más tendencia a la risa floja que el compañero de piso de Chiquito de la Calzada

PODERES CONOCIDOS: Chistes con menos sentido del ridículo que el doblador de Pikachu, lectura de diez cartas de Al Habla por minuto (creando mientras tanto una cantidad equivalente de bromitas que incluir en la sección) y capacidad probada para ahuyentar cualquier ser femenino en un radio de 100 metros alrededor de sus michelines

PARAFERNALIA: Muñeco articulado de un Tyrant con el que juega cuando piensa que no le ve nadie y fondo de pantalla de Michelle Pfeiffer vestida de Catwoman a la que suele mirar susurrando "yo soy el murciélago que necesitas y no ese cretino de Batman"

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Devil May Cry
Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Ico
Grandia II

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Syphon Filter
Splinter Cell
Los últimos 25 Tomb Raider
Hugo 3 (por si llega a salir)
Rainbow Six

RUBENCEBÚ

ESPECIE: Desconocida aunque único en la suya

BASE DE OPERACIONES: Piso familiar en el Maresme catalán donde sufre maratonianos apagones y el atosigamiento continuo de su madre, otro ejemplar único en su especie

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 35

RASGOS DISTINTIVOS: Pulgares deformados y encallecidos, alopecia incipiente, ojos bicolores y algo de sobrepeso pasajero (porque va como "pasajero" en sus cada vez más abultados michelines) debido a haber dejado de fumar

PODERES CONOCIDOS: Tolerancia a la ingesta de cantidades industriales de café, masoquismo extremo que le permite acabarse los *Tomb Raider* y capacidad sobrehumana para no desentonar en cualquier ambiente marginal

PARAFERNALIA: No lleva un traje de licra ajustado de colores chillones porque no puede permitírselo pero ya le gustaría, ya

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Los **Pro Evolution Soccer**
Los **Final Fantasy**
Los **Grand Theft Auto**
Los **Grandia**
Los **Metal Gear Solid**

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Los que nos toman por tontos
Los que cuestan mucho más de lo que valen
Los que duran un suspiro
Los que hacen suspirar
Y, por encima de todos, la saga **Tomb Raider**

EL DIBUJÓN CARMESÍ



NOMBRE ORIGINAL: El Dibujón Carmesí

ESPECIE: Erógeno, lo mejor para las pizzas

BASE DE OPERACIONES: Torre del Homenaje del castillo de Bruce Wayne, entre cómics de Alan Moore, Marini y Juanjo Guarnido

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 38

RASGOS DISTINTIVOS: Cresta, ojos hundidos, mirada de fuego, cuerpo a lo Peter Parker cuando estaba con Gwen Stacy (que luego se dio a la bebida)

PODERES CONOCIDOS: Temible lanzando material variado de pintura, capaz de destrozar hasta el cerebro de Michael Ironside en Scanners cuando canta en un *karaoke*, muy peligroso en las distancias cortas (sobre todo si ha comido fuerte)

PARAFERNALIA: Un maletín de 82 colores Caran D'Ache, aunque desde la última pelea que tuvo con su archienemigo, El Director, le quedan 60

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Final Fantasy VIII
Street Fighter II
Frogger (también conocido como **CrossHighWay Frog**)
Civilization III
Heroes of Might and Magic IV

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Myst
Duke Nukem Manhattan (nosequé)
Indiana Jones and the Time Machine
Solitario Spider (está en el Windows XP y no sé jugarlo!!!)
Commandos, todos, los odio, TODOS!!! YAAAAARG!!!

ER SANTI

ESPECIE: Pelotero (adorador del deporte rey en todas sus presentaciones)

BASE DE OPERACIONES: Un PC último modelo, cuyo ventilador hace más ruido que la tubina de un F-14 (dándole así un toque muy *arcade*) por lo que no le extrañaría que un día acabara saliendo por la ventana cual cohete

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 48

RASGOS DISTINTIVOS: Una vitalidad a prueba de bodas reales y programas de Sánchez-Dragó, debida sin duda a la ingestión indiscriminada de vitaminas y, sobre todo, de los grasientos "Titanic", la gran especialidad bocadillil del Bar Budo

PODERES CONOCIDOS: Capacidad para hacerse fotos con todas las azafatas de los eventos que visita y un don innato para marcar la diferencia con el FreeStyle del *FIFA* (razón por la que, por más que jamás lo reconozca, T-Virus afirma que dicho invento no sirve para nada)

PARAFERNALIA: Una incombustible sudadera con capucha de *Haven: Call of the King* y una camiseta de Atari que en sus orígenes era roja y se está acercando al blanco o al transparente (es difícil comprobarlo)

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Britney's Dance Beat
Metal Gear Solid
Splinter Cell
FIFA Football 2004
Grand Theft Auto: Vice City

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Todos los **Colin McRae**
Los dos **Kessen**
Pro Beach Soccer
Starsky & Hutch
Monopoly Party

NEO

ESPECIE: Haceguías auxiliar

BASE DE OPERACIONES: Un mar de mandos y decenas de memory cards entre las cuales nunca encuentra las partidas que le interesan, aunque lo intenta concentrándose en ellas tal y como le enseñó el Maestro Yoda

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 60

RASGOS DISTINTIVOS: Tiene la colocación de los dedos como si siempre tuviera un mando en las manos (se le tienen que adaptar los cubiertos para que la comida le llegue a la boca y no se quede a medio camino), por lo que está esperando a que los coches funcionen mediante pad como cuando juega a *Gran Turismo*

PODERES CONOCIDOS: Impresionante facilidad para discutir sobre los defectos de los juegos favoritos de cualquiera que se cruce en su camino. Castigar fuertemente el *hardware* cuando algo no sale como a él le gustaría

PARAFERNALIA: Una mochila llena de CD's, juegos, e infinidad de artículos de procedencia incierta (no se corta en afirmar que no la lava desde hace muuuuuchos años)

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Final Fantasy X
Devil May Cry
Jak & Daxter
Metal Gear Solid 2
Grand Theft Auto 3

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

Street Fighter EX 3
Ephemeral Phantasia
Disney's Stitch: Experiment 626
Dark Cloud
Devil May Cry 2

WHISKY

ESPECIE: Garrafón con graduación de 45º

BASE DE OPERACIONES: Estanterías del supermercado de la esquina, escondida entre las botellas más caras para que sólo expertos alcohólicos la encuentren

PRIMERA APARICIÓN: *PlanetStation* 1

RASGOS DISTINTIVOS: Su color vira más hacia el amarillo que hacia el marrón, es susceptible de contener grumitos irrelevantes cuando se va borracho, sus efluvios pueden provocar náuseas inmediatas en los no acostumbrados a esos pútridos gases

PODERES CONOCIDOS: Creador de formidables resacas, matamoscas de eficacia total y absolutamente probada, provocador de alucinaciones visuales y/o delirios de grandeza, pieza clave para hacer funcionar la mente de los impresentables de la Redacción de *Planet*

PARAFERNALIA: Una etiqueta amarillenta donde pone escrito a rotulador "*Güisqui* del *güeno*", una botella llena de polvo con numerosas marcas de dedos, un cuello lleno de alcohol cristalizado en azúcar que hace que abrirla sea sólo digno de los más fuertes

SUS JUEGOS PREFERIDOS

Jak II: El Combinado
Alone on the Rocks IV
SOCOM: Bailey's SEALS
Ron Calibur II
Resaca Kings 2003

SUS JUEGOS "MENOS PREFERIDOS"

The Vichy Returns
FontVella: Warlords
Grifor Fighters
Sinalcohol Hill 3
Parappa the Abstemium 2



Cartageddon V: ¡Más cartas, esto es Al Habla!

En un aniversario tan especial como éste no podía faltar una nueva entrega del ya legendario Cartageddon, que como cada año vuelve a demostrar que tenemos unos lectores a la altura de nuestro desquiciamiento personal y humano. Seguid así, y podréis llegar a redactores de *PlanetStation*...

HAY MUCHO MCGYVER SUELTO
Luis Arcas, Planet 48
¿Es verdad que con la Play se pueden hacer explosivos? Yo lo he intentado y sólo me ha salido una batidora pero ¡me hago unos batidos!

¿NOS CONFUNDEN CON HARRY POTTER?
Verónica González, Planet 48
Aquí está otra vez la Vero para daros un poco la varita.

NO, EL CHINO NO LO DOMINAMOS
Jaime González, Planet 49
Sólo quiero decir que *ague yogue* y etcétera etcétera para todas.

HABLANDO DE APODOS...
Paco "El Recreativista", Planet 49
¿Tan feos son vuestros nombres como para que os pongáis esos apodos?

UNO QUE NO SE MIRA LAS CARÁTULAS
Jorge Cáceres, Planet 50
Quiero saber qué significa "Platinum" que lo oigo mucho y no tengo ni idea.

PREOCUPADO POR NUESTROS GUSTOS TELEVISIVOS
Gallar, Planet 50
Os animo a ver *Embrujadas*, la mejor serie del momento.

¡CAPCOM YA NO DESARROLLA LOS *RE*!
Rogelio José Trujillo, Planet 50
Lo que no comprendí es que *RE 3* tuviese también comisaría pero entrada distinta. Se nota que los de Virgin repiten mucho...

EL TIEMPO ES UN CONCEPTO VACÍO
Nightmare, Planet 51
Es mi segunda carta y la primera la envié hace... o más.

LOS TRES NIVELES DE CALIDAD DE UN JUEGO
David Ricondo, Planet 51
Decidme un juego bueno, bueno o muy bueno.

DESPISTADOS LOS HAY EN TODAS PARTES
José Manual García, Planet 51
¿Qué significa "*beat'em-ups*", "*shoot'em-ups*", "RPG's" y "*FF X*"?

¿Y QUIÉN NOS PAGA LA DEMANDA DE SONY?
Francis Montesino, Planet 52
Podríais sacar de vez en cuando un disco con algunas demos.

UN CHICO GUAPO EN REDACCIÓN
Sergio Ramos, Planet 52
Hola querido planetarios, os felicito por el nuevo modelo.

GRACIAS POR VUESTRO APRECIO
Juan Carlos Pérez, Planet 52
Creo que ustedes son subnormales profundos.

¡TENEMOS UNA LECTORA BORG!
Stella Maris, Planet 53
Disculpen que mi letra esté un tanto temblorosa y torcida, que es un tantito difícil escribir en el colectivo.

ESTO HUELE A CONTRADICCIÓN
Alejandro Pérez, Planet 53
En mi barrio sois la revista que a la gente menos le gusta comprar por su sinceridad y justicia a la hora de puntuar.

AH PERO ¿LOS PILOTOS USAN LENCERÍA?
Oriol Matavacas, Planet 53
¿Qué hace un apartado de pelis en medio de una revista de videojuegos? ¿Acaso meten un apartado de lencería en las revistas de Fórmula 1?

SÓLO LE FALTÓ AGITAR LOS BRAZOS
Hayato Kanzaki, Planet 54
Antes de marcharme, ¿puedo saludar? ¡¡EEEEEEHH, HOOOLAAAA, EEEEEHH!!

CUIDADO CON LAS WEBS
Juan Andrés Luna, Planet 54
No tengo Internet ni pienso enchufarlo.

UN NUEVO PARÁMETRO DE CALIDAD
Eva Andreu, Planet 54
Vuestro pósters son grandes pero de una calidad un tanto *ichurra*.

DROGAS EN PLANET NO, GRACIAS
Eduardo Sancho, Planet 55
Bueno, voy al gramo.

PUBLICAMOS TRUCOS DE MENTIRA
Cristóbal López, Planet 55
En la revista de mayo salen trucos de este juego... ¿me podríais dar alguno de verdad?

¿QUIÉN NO RECUERDA A RUTH?
Rafel Andreu Ferrer, Planet 55
Quería comentarle el gran parecido entre Ruth de *Operación Triunfo* y Rikku de *FF X-2*.

***PHOTOSHOP*, ESE GRAN JUEGO**
Xirinas, Planet 56
En el rastro de mi ciudad he visto CD's piratas de *PhotoShop*... ¿de qué tratan?

HAZLO PERO NO LO HAGAS
Oriol, Planet 56
No intentes contestarme y contéstame.

¡QUÉ HARÍAMOS SIN NUESTROS LECTORES!
Gumidafe Manuel Pérez, Planet 56
Que sepáis que me sigo comprando la revista porque me dais pena.

HABLAMOS DE SEXO VIDEOJUEGUIL
Alejandra Gámez, Planet 57
¿Será muy difícil hacerlo bajo el agua?

PUES HALA, A LEERLAS TODAS
Joaquín Menéndez, Planet 57
Iba deciros que sois la mejor revista de mundo pero como no las he leído todas no os lo puedo decir.

CREANDO OPINIÓN ENTRE LAS MADRES
Adrián Luján, Planet 58
¡¡Por favor publicadme la carta *pa* que mi madre la lea y me compre un juego...!!

¿SE PUEDE PUBLICAR UNA CARTA SIN PREGUNTAS?
Mireia García, Planet 58
Tengo unas preguntas que quiero haceros, y si no es mucho pedir me gustaría que publicárais mi carta con ellas.

HA NACIDO UN NUEVO RAPPEL
Gonzalo García, Planet 58
No sé lo que pensaréis vosotros, pero a mí, personalmente no me ha gustado nada *Manhunt*.

TONY HAWK Y NOSOTROS, UÑA Y CARNE
Patricia Medrano, Planet 59
Soy un gran GRAN fan de la saga del colega Tony Hawk, y a ver si tú le has visto y te ha comentado algo de *Tony Hawk's 5*.

UN GRAN EJEMPLO, SÍ SEÑOR
Álvaro, Planet 59
Imaginad por un momento que en vez de "Hideo Kojima" y "Konami" pusiese "Periko de los Palotes" y "Kachim-ba". ¿Qué nota le habríais dado?

EL FUTURO DEL PRESENTE
Jesús Simón, Planet 59
¿Los juegos de *El Señor de los Anillos* que están en el mercado serán prometedores?

PlanetStation 60: El *Making of*

Octubre

10 Recién cerrado el anterior número, todo es tranquilidad. Hacemos limpieza (sí, sabemos lo que significa dicha palabra), recuperamos los discos perdidos de debajo de las mesas y alargamos el desayuno hasta las 5 de la tarde. El único amargado es Rubencebú, que acaba de recibir el encargo habitual de guías *express*... ¿tendrán algo que ver los muñecos vudú que tiene en casa con los dolores de cabeza que nos entran?

15 Consejo de Redacción en el Bar Budo, lo que significa muchos cubatas, demasiados chistes verdes y decisiones, lo que son decisiones, las mínimas. Algún día deberemos ponerle una clavija en el cogote a Gillian para que, a lo Neo, pueda introducirse en la red telefónica y no se le ponga la oreja como un tomate cada vez que llama a los distribuidores suplicando los juegos del mes.



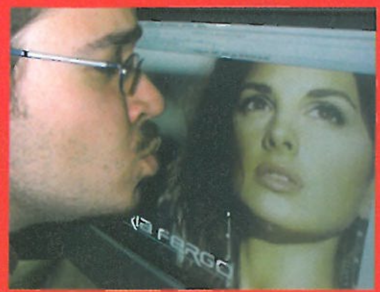
20 Gillian y T-Virus se juegan a los chinos las últimas pastillas de Almax, Crazy Spify empieza a serrar el marco de la puerta para no golpearse cada vez que pasa y Kain, para variar, confunde el DualShock con una botella de JB e intenta echar un trago. Después de unos cuantos golpes, conseguimos sacar el *stick* analógico incrustado en su garganta.

25 Con paciencia (y con la ayuda del ron con cola que expertamente prepara Gus cada mañana para desayunar), nuestro director y nuestro redactor jefe consiguen terminar una planilla para gobernarlos a todos (los juegos, claro). T-Virus sigue intentando descubrir el teléfono móvil de Nuria Fergó mientras Kain sigue preguntándose por qué, a pesar de conectar la PS2 a la puerta del armario, no consigue ver juegos en ella.

Noviembre

1 Intentamos convencer a Gillian de que ocho valiums seguidos no le pueden sentar bien, y menos si se los toma con whisky, mientras llegan los juegos de última hora, que por las prisas a veces entran en la consola dentro del sobre que los traía (para desgracia de nuestras pobres PS2). Los jefazos nos amenazan con que, si no acabamos la revista a tiempo, sacaremos otra publicación llamada *Cómo Estar en el Paro y no Morirse de Hambre*.

5 Es lo que llamamos "el día de cierre", lo que significa que la úlcera de Gillian se convierte en un volcán de ácido estomacal, Crazy Spify corrige hasta la etiqueta del lavaplatos de la cocina, T-Virus casi agrade telefónicamente a Holybear para decidir qué escribir en su columna, Drako no se va hasta que no nos ha leído Al Habla de cabo a rabo, Kain se inyecta directamente una botella de Ballantine's en vena y Rubencebú, después de unos días de vacaciones en Benidorm, trae sus guías quejándose del trabajo que le han dado. Vamos, que el camarote de los Marx es un ejemplo de orden al lado de esta Redacción...y Gus es el único ser capaz de aguantarla.



Arriba tenéis a nuestro querido T-Virus "recuperándose" de su adicción a la Fergó. Abajo, a Crazy Spify (ha dejado el tabaco).

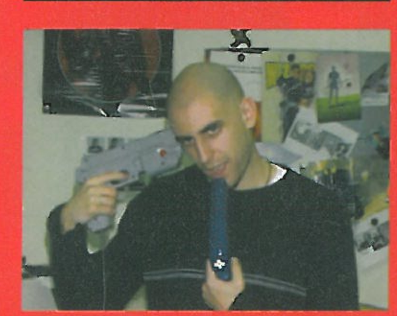




Cuando los ácidos estomacales atacan, Gillian adquiere superpoderes al estilo Neo...



Arriba veis a Gillian estimulando la creatividad de la Redacción de *PlanetStation*. Abajo, los tristes resultados psicológicos...





Los titulares que no utilizamos

Como os podéis imaginar, en pleno cierre y con las arterias a reventar de sustancias alcohólicas varias nuestras mentes divagan más de lo necesario a la hora de escribir los titulares de portada. Éstos son los que escribimos pero no nos atrevimos a utilizar:

CASTLEVANIA: LAMMENT OF INNOCENCE
1. Van Helsing una mieeeeeerda al lado de Leon
2. Temblad vampiros, que llega Leon
3. El Leon cabreado en el ojo de Drácula

REPORTAJE HARRY POTTER EN PS2
1. Agárrame esa *snitch*
2. Harry, un mago que os quiere
3. El niño mago nos tiene *potterados*

ESDLA: EL RETORNO DEL REY
1. Todos contra Sauron
2. Es nuesssstro, nuestro tesssoroooo
3. Un Aragorn que no baila jotas

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
1. De Normandía a Pearl Harbour en un solo juego
2. Como cantaba Jesulín: "Tora tora toraaaa"
3. Gracias a Dios no sale Ben Affleck

BEYOND GOOD & EVIL
1. Mi tío Zerdy y yo
2. *Jadé*, qué juegazo
3. *Pa parazzi*, el de Jade



Harry nos tiene en el Potter

Aunque sus versiones cinematográficas se han desinflado ligeramente por la fortísima competencia de *El Señor de los Anillos*, las novelas de J. K. Rowling siguen arrasando en las librerías de todo el mundo, por lo que sus adaptaciones al videojuego aún siguen teniendo un tremendo potencial de ventas. Así que no nos extrañaría en absoluto que tanto el *Harry Potter Quidditch: Copa del Mundo* como el *Harry Potter y la Piedra Filosofal Nueva Generación* que está ultimando EA arrasen estas Navidades...

Este Harry se nos va haciendo mayorcito...

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban: La Película

Pese a que los dos primeros films de la serie se estrenaron en sendas Navidades, el tercero ha sufrido un retraso que finalmente le coloca en la temporada preveraniega

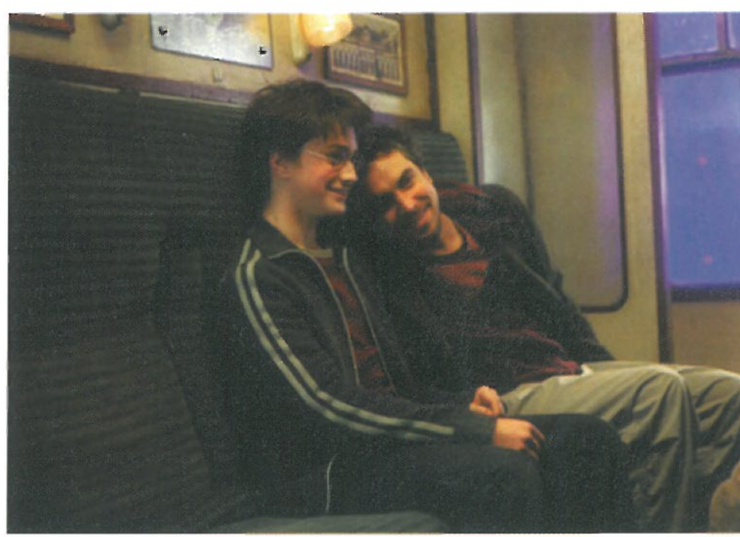
No sabemos si ha sido por el desgaste que mostró la serie con *Harry Potter y la Cámara Secreta* (que recaudó alrededor de 102 millones de dólares menos que el primer episodio de la saga), si ha sido porque ésta será la última película en que intervendrán sus actuales protagonistas infantiles (todo indica que se hará un nuevo casting para escoger a los Harry, Ron y Hermione de *El Cáliz de Fuego*) o si tenían miedo de la competencia de *El Retorno del Rey* y *Matrix Revolutions*, pero el caso es que los productores no han tenido prisa en dar por finalizado el rodaje de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*. En ello quizá haya tenido algo que ver también la renuncia de Chris Columbus a seguir siendo el director "oficial" de la saga, permaneciendo como productor ejecutivo y dejando las labores detrás de la cámara en manos del mexicano Alfonso Cuarón, director de películas como *La Princesita*, *Grandes Esperanzas* o *Y tu Mamá También*... con lo que, para qué negarlo, probablemente ganaremos algo de ese dinamismo narrativo que Columbus es incapaz de darle a un film (lástima que Steven Spielberg, fan declarado de *El Prisionero de Azkaban*, no quisiera finalmente dirigirla... entonces sí habría sido un peliculón). Parece ser que, en esta ocasión, el *quidditch* perderá casi todo su protagonismo anterior, razón por la que la reclamada Cho Chang no aparecerá en el film (pese a que se rumoreó que la cantante coreana Kwon Boa iba a interpretarla)... aunque como mínimo habrá un partido: aquél en que los dementores intervienen para desgracia de Harry. Si todo va bien, el 25 de junio podremos comprobar si el film resulta superior a sus antecesores.

Ésta será la última película en que intervendrán sus actuales protagonistas infantiles



▶ FINALMENTE HABRÁ QUE ESPERAR HASTA FEBRERO DEL AÑO PRÓXIMO para poder encontrar en las librerías de todo el país la versión en castellano de *Harry Potter y la Orden del Fénix*, la nueva y mucho más oscura entrega de la serie de J. K. Rowling. Pero, por los comentarios que hemos leído, os aseguramos que la espera vale la pena...





No, no es que Harry haya ligado, es el director Alfonso Cuarón poniendo orden en escena.

Cuatro incorporaciones *potterianas*



Michael Gambon es Albus Dumbledore

La muerte de Richard Harris obligó a los productores a buscar un sustituto para el papel de Dumbledore, y quién mejor que este veterano de la TV y el cine británicos para asumir tal compromiso actoral.



Gary Oldman es Sirius Black

Uno de los actores más camaleónicos de la escena internacional (y con más tendencia al histrionismo, para qué vamos a negarlo) se ha hecho con el suculento y muy disputado papel del padrino de Harry.



David Thewlis es Remus Lupin

El nuevo profesor de Defensa contra las Artes Oscuras (y antiguo amigo del padre de Harry) está interpretado por otro británico que se hizo famoso como protagonista de *Naked*, del prestigioso Mike Leigh.



Emma Thompson es Sybill Trelawney

Puestos a escoger actores ingleses de prestigio, ¿quién mejor que la exmujer de Kenneth Branagh para interpretar a la excéntrica y misteriosa profesora de Adivinación de Hogwarts?

¡Hay que "barrer" al contrario!

Harry Potter Quidditch: Copa del Mundo

Para compensar la falta de película potteriana de estas Navidades, EA se ha sacado de la manga un juego dedicado al *quidditch*, el deporte más famoso entre los magos

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **¡Ya!**

Uno de los añadidos más celebrados por los fans en los juegos dedicados a *Harry Potter* son los minijuegos dedicados al *quidditch*, así que sólo era cuestión de tiempo que a EA se le ocurriera exprimirlo en su propio título deportivo a lo *FIFA*. Eso sí, debido a la dificultad de hacer una traslación directa de la complejidad de movimiento del deporte para magos, los desarrolladores han decidido simplificarlo y convertir su mecánica tridimensional en bidimensional. Quizá a los *potterfanáticos* les parezca un sacrilegio, pero es la mejor decisión para no acabar con un manejo más difícil de entender que el de un *Madden NFL* con manual de instrucciones en chino cantonés.

Pero lo más interesante de *Harry Potter Quidditch* es que, polémicas bidimensionales aparte, reproducirá las jugadas habituales del deporte para magos de forma bastante fiel. Sin ir más lejos, deberemos pelear por el control de la *quaffle* con los contrarios, pero si alguno de ellos se nos escapa y tenemos la barra de defensa llena, podemos enviarle la *bludger* para que le deje más hecho polvo que a "Fresita" después de hacer el examen de ingreso a la Universidad de Yale.

Es más, una vez la preceptiva barra lo indique, podremos enviar a nuestro buscador a atrapar la *snitch*, para lo que deberemos usar inteligentemente el turbo que hayamos acumulado gracias a las jugadas y los combos realizados durante el partido y, así, adelantarnos al buscador del equipo contrario. No sólo eso, sino que la realización de esos movimientos especiales también irá desbloqueando las tradicionales cartas, de las que encontraremos 120 ejemplares diferentes que harán las delicias de los fanáticos del joven Potter.

Se ha decidido convertir la mecánica tridimensional del *quidditch* en bidimensional

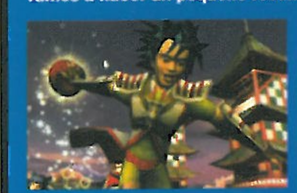




"Si no tuviera una escoba... si no tuviera una escoba... si no tuviera una escobaaaa... una leche me pegaría"

Quidditch: reglas básicas

Aunque los fans de Harry Potter sabrán de sobra en qué consiste el *quidditch*, vamos a hacer un pequeño resumen de sus normas para los neófitos.



Equipo

Aparte de las escobas voladoras y los bates, lo más importante son los tres tipos de pelota: la *quaffle*, roja y usada para marcar; la *bludger*, metálica y que "molesta" a los jugadores; y la *snitch*, una escurridiza pelotita dorada voladora.



Jugadores

Hay cuatro tipos: los perseguidores, que marcan goles con la *quaffle*; los guardametas, que intentan evitar los goles; los golpeadores, que golpean la *bludger* con sus bates para que no perjudique a su equipo; y los buscadores, que buscan e intentan cazar la *snitch*.



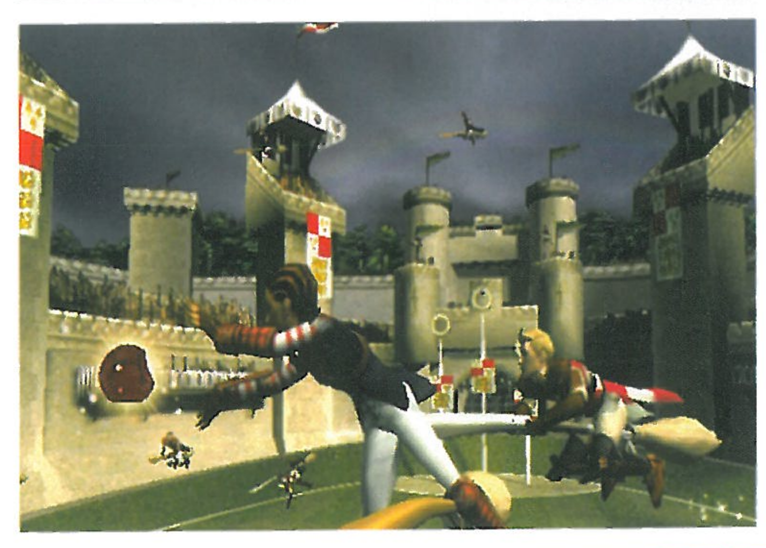
Puntuar

Hay dos formas de puntuar: colando la *quaffle* en uno de los tres aros que defiende cada equipo, lo que vale 10 puntos, o atrapando la *snitch*, que proporciona 150 puntos y termina el partido automáticamente.



Faltas

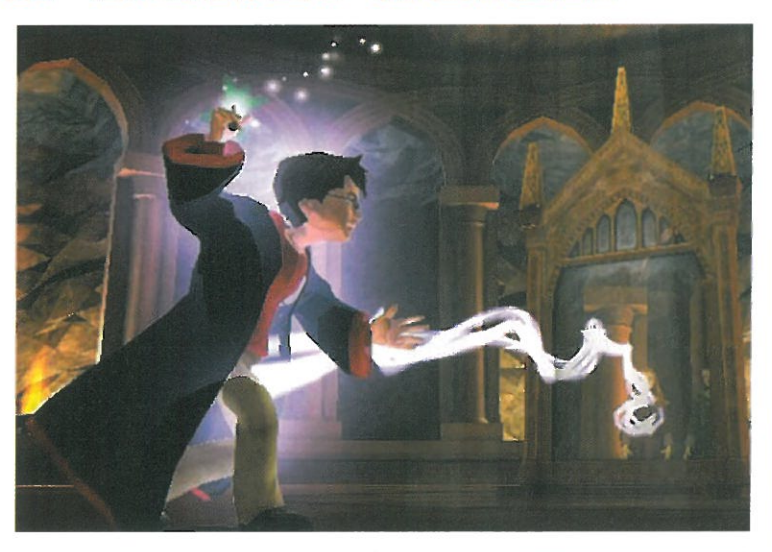
Hay 700 formas de cometer falta en el *quidditch*, y el equipo beneficiado consigue o la posesión de la *quaffle* o un penalti. Por otro lado, los jugadores no pueden sobrepasar los límites del campo ni tocar el suelo con los pies sin pedir tiempo muerto.



Harry Potter Reloaded

Harry Potter y la Piedra Filosofal Próxima Generación

Los fans de J. K. Rowling poseedores de una PS2 están de enhorabuena: por fin podrán disfrutar de una adaptación del primer libro de la saga hecha para consolas de 128 bits



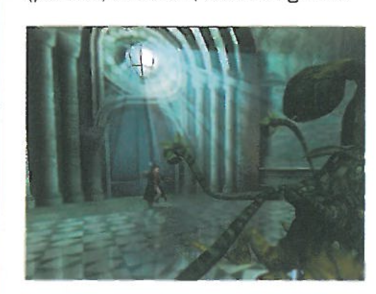
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Warthog**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Diciembre**

Aprovechando la ausencia de adaptaciones de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* para las consolas de nueva generación, los chicos de EA han decidido hacer una nueva versión con el estilo de juego de *La Cámara Secreta*. Y decimos bien cuando lo calificamos de "nueva versión", ya que lo que los chicos de Warthog están haciendo no es un *remake* de su antecesor para PS One, sino un título inédito que adapta el mismo libro. De hecho lo que han hecho es coger el trabajo de Eurocom del pasado año y llevarlo todo un paso más allá, intentando reproducir con mayor fidelidad que nunca la vida cotidiana en la escuela (pero no, salidillos, eso no significa poder hacerse invisible y colarse en el lavabo de las chicas).

No es un *remake* de su antecesor para PS One, sino un título completamente inédito

Y es que los programadores han hecho el mapeado mucho mayor que en *Harry Potter y la Cámara Secreta* y además lo han llenado de vida, con estudiantes, profesores e incluso los cuadros parlantes tan característicos del universo de J. K. Rowling. Sin embargo, lo más destacado de este juego será el hecho de que no habrá tiempos de carga: así como en su precedente teníamos tiempo de tomar cinco cafés, diez donuts e incluso hacer la digestión en el lapso que tardaba en cargarse una habitación, en esta nueva versión de *La Piedra Filosofal* no habrá tiempos de carga.

Es más, la mecánica de juego también se ha refinado y se han añadido unas cuantas aportaciones jugables de lo más suculento. Por ejemplo la utilización de pociones para resolver puzzles ya no será tan anecdótica, sino que se convertirá en una de las claves para superar el juego, obligándonos a buscar por toda la escuela los ingredientes adecuados, algunos de los cuales (como algunos jugadores del Real Madrid) sólo servirán de algo de noche.

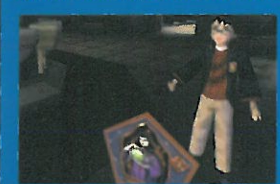


¡Dios mío! ¡Harry tiene que enfrentarse al malvado Helecho Gigante que le atacará con sus poderosas... eeeh... ¿hojas?



Tranquilos, que ahí están

Serenaos, fans de Harry: vuestros detalles preferidos de la saga del único mago que ha sobrevivido a un hechizo de Voldemort aún están en el juego...



Cartas mágicas

La afición de los aprendices de mago de Hogwarts a las cartas (no, el *strip poker* aún no se ha puesto de moda... pero dadles tiempo, dadles tiempo) sigue totalmente vigente: podremos encontrar hasta 101 de ellas a lo largo y ancho de la escuela.



Quidditch

El lanzamiento de *Harry Potter Quidditch* no significa que desaparezca su respectivo minijuego: como todo buen fan de la saga está deseando, podremos seguir disputando partidos como buscadores, aunque con menos profundidad jugable.



Vuelos sobre escoba

Tranquilos, que no tendréis que pateaos Hogwarts de cabo a rabo como en la versión PS One: acabaréis pudiendo contar con vuestra adorada Nimbus 2000 para atajar lo que haga falta. ¿Por qué le gustará a Harry tanto tener algo entre las piernas?



La Dama Gorda

Como siempre, deberéis recordar la contraseña que os faciliten los profesores para que la Dama Gorda que cuelga a la entrada de la zona común de Gryffindor os deje entrar en ella. Claro, que si no te acuerdas siempre queda el recurso de quemar el cuadro con hechizos...

Poca paz había en el frente del Pacífico...

Medal of Honor: Rising Sun

Electronic Arts prepara un *shooter* aún más espectacular y belicoso que el aclamado *Medal of Honor: Frontline*. Id cargando la munición

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Diciembre**

Pese a que ya ha pasado más de un año desde su lanzamiento en Europa, el primer episodio de la saga *Medal of Honor* para PS2 sigue siendo uno de los mejores *shooters* en primera persona de dicha consola... pero todo parece indicar que sólo lo será hasta que la compañía canadiense lance al mercado este *Rising Sun*.

Y es que los desarrolladores se han asegurado de que este nuevo *MOH* sea un paso adelante a base de coger todo lo bueno de *Frontline* y mejorar aquello que fallaba. Para explicarnos, el juego mantendrá la perfecta caracterización de las regiones en que combatimos y el realismo que ha caracterizado a todos sus episodios; pero mejorará los decorados por los que nos moveremos, que para muchos eran demasiado planos, así como la interacción con los mismos.

Los desarrolladores se han asegurado de que este juego sea un paso adelante en la saga

El mejor ejemplo de todo esto será la primera escena del juego: el espeluznante y espectacular Bombardeo de Pearl Harbour que casi hace olvidar el desembarco de Normandía de *Medal of Honor: Frontline* (aunque sólo casi, porque aquella escena era insuperable). Y es que no sólo veremos correr y morir soldados por todas partes, sino que además podremos interactuar con ellos intercambiando objetos como extintores o armas. Lo mismo ocurrirá al avanzar por las diversas misiones. Las regiones que recorríamos en el anterior juego eran bastante llanas (¿o eso se debía a la vagancia de los desarrolladores?) algo que iba en


Lo malo de la guerra es que todos los puentes parecen sacados de *Salvar al Soldado Ryan*.


Desde luego este ataque japonés ha sido demasiado bestia. Está ardiendo hasta el cielo...

El realismo con balas entra



En *Medal of Honor: Rising Sun* contaremos con un arsenal enorme que nos permitirá limpiar como Dios manda las islas del Pacífico de japoneses. Pero que nadie espere pistolas de rayos láser como acostumbra a pasar en la mayoría de *shooters* (incluidos algunos inspirados en la Segunda Guerra Mundial como *Return to Castle Wolfenstein*), porque tan sólo se incluirán armas reales de la época incluyendo ¡¡¡elefantes con lanzacohetes!!! Por cierto, por si hay algún bestia por hay suelto: no, no parece que se hayan incluidos las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki... Realismo, pero sin exagerar.






Aunque estés en un barco rodeado de agua hay que tener cuidado con las cocinas de gas.

detrimento de la jugabilidad, porque salvo en las misiones más urbanas a los enemigos se les veía venir desde más lejos que a una convención de pívots de baloncesto.

Eso se va a solucionar por dos razones: por un lado, porque al estar ambientada en el Pacífico los decorados serán mucho más variados (iremos desde el famoso puerto de Hawai hasta las calles de Singapur pasando por poblados y selvas de Filipinas), con lo que habrá muchos más lugares para escondernos tanto nosotros como nuestros enemigos. Además, aumentarán los desniveles, colinas y en general lugares a distinta altura, que nos impedirán saber si un poco más lejos hay un pelotón de soldados japoneses esperando para darnos una sorpresa desagradable.

Si a eso añadimos que los personajes estarán formados por más polígonos y que en general el nivel técnico será sensiblemente superior al de su precedente, pues la conclusión es que estamos ante el que sin duda es el *shooter* en primera persona más esperado durante los próximos meses.

Los decorados serán mucho más variados permitiendo más lugares donde esconderse



- Espectacular y realista como siempre en la saga
- Que aún haya que esperar para poder jugarlo



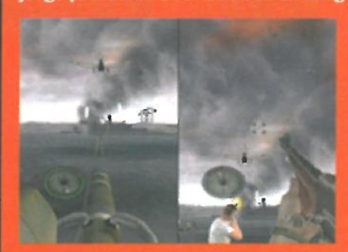






Multijugador con "M" mayúscula

Este *Rising Sun* no se acabará con la derrota de Japón, ya que sus modos de juego permitirán divertirse con un amigo o ¡con muchos!



Multijugador Cooperativo

Dos jugadores a pantalla partida deben superar un modo Historia algo diferente al que se recorre con un solo jugador, sobre todo porque la muchas de las acciones requerirán que ambos jugadores trabajen a la vez. Todo un hallazgo (si tienes *amiwitos* con los que jugar, claro).



Multijugador Normal

Hasta cuatro jugadores podrán masacrarse a placer mediante la inestimable ayuda del multitap (no, no se trata de un pack que contenga muchas bebidas refrescantes de cola, sino del adaptador para cuatro mandos de PS2). Además se podrá elegir escenario y armas.



Multijugador on-line

Afortunadamente para los jugones de PS2, EA está apostando fuerte por el juego en línea y este *Rising Sun* será uno de los juegos que nos permitirá enfrentarnos a gente de todo el mundo. Además, los desarrolladores han asegurado que la conexión permitirá comunicación por voz.






"Cuidado idiota, que soy de los tuyos. Ya dije yo que con tus dioptrías acabaríamos mal..."

Vuelve el hijo secreto de Sir Arthur

Maximo vs. the Army of Zin

Capcom recupera de nuevo el espíritu de la inolvidable saga *Ghost'n Goblins* en esta secuela del simpático *Maximo* que presenta unas novedades más bien escasas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom Studio 8**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **2004**

Si bien las ventas de *Maximo: Ghost to Glory* no fueron ni mucho menos para tirar cohetes, los mandamases de Capcom han decidido seguir explotando dicha licencia con una secuela que, dejémoslo claro desde el principio, resulta menos innovadora que el peinado de José María Aznar. No porque no aporte novedades con respecto a su predecesor, sino porque a grandes rasgos nos vamos a encontrar con poco más que una extensión del anterior título.

Sin duda, el añadido que más van a agradecer los sufridos jugones cuya PS2 estuvo a punto de sufrir un viaje sin retorno a través de la ventana por culpa de la dificultad de *Maximo,* es el de la posibilidad de grabar la partida al final de cada fase... esta vez sin princesitas besuconas que valgan. Y es que parece ser que la dificultad de *Maximo vs. the Army of Zin* se ha rebajado con respecto a su antecesor... y decimos "parece ser" porque la cosa sigue siendo cualquier cosa menos fácil.

Al menos para ayudarnos ahora contaremos con distintos calzoncillos (pero no todos juntos, que no es cuestión de lucir más volumen que una fusión de Dinio y el conde Lecquio), cada uno de los cuales nos otorgará nuevas habilidades, además de poder recurrir a transformarnos en Grim, aquella versión *manga* de la Muerte que devolvió a Maximo a la vida al principio de su anterior aventura. Incluso la gente de a pie que hayamos salvado nos echará un cable recompensándonos con todo tipo de suculentos ítems que nos ayudarán muy mucho en la aventura...

El añadido más de agradecer es la posibilidad de grabar la partida al final de cada fase

Aun así, por lo visto en la *beta* llegada a Redacción, en *Maximo vs. the Army of Zin* volveremos a encontrarnos con la misma mixtura de acción y plataformas que en su predecesor (esta vez más decantada hacia la acción)... incluyendo unos problemas de cámara bastante graves.


Es un poco más fácil que su predecesor

Se parece demasiado al primer *Maximo*


"Oigh, machote, enséñanos los calzoncillos" "Ugh... estos monstruos ya no son lo que eran"







Curiosos personajes, *zin* duda



Maximo
Aún en busca de su gran amor, Sophia, sus aventuras más allá de la muerte le han curtido y endurecido como a todo buen héroe. Ah, también han hecho que aparezca un tatuaje tribal en su brazo. Es que no podía faltar el toque étnico y multicultural en todo un protagonista...



Tinker
Esta ingeniosa inventora avisa a Maximo del despertar del Ejército de Zin antes de ser raptada por los malos malosos. Teniendo en cuenta que tiene más curvas que una autopista para subir al Everest ¿será la sustituta de Sophia en el corazón del bueno de nuestro héroe?



Lord Bane
El terrible líder del Ejército de Zin está dispuesto a continuar lo que comenzó 500 años antes. Claro que, mirándolo de cerca y fijándose en su armadura y en su espada mellada... ¿no os recuerda a cierto caballero sacrificado para evitar dicho mal que aparece al principio del juego?

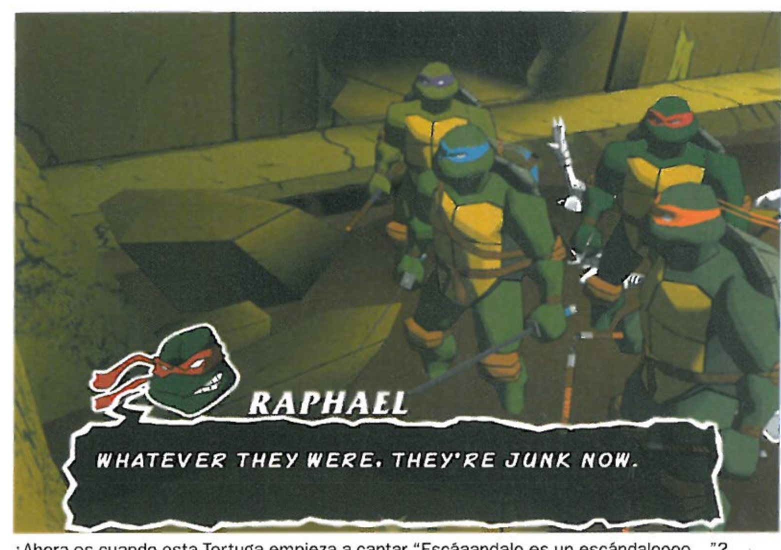


Baron
Rival de Maximo en su juventud, fue él quien le hizo la cicatriz en el ojo durante un duelo a espada (¿alguien dijo *Final Fantasy VIII*?). Encargado de vigilar la puerta que encierra al Ejército de Zin, será un aliado vital para nuestro héroe en la nueva aventura en que se embarca.

¿Quién dijo "Cowabunga"?

Teenage Mutant Ninja Turtles

Los más veteranos recordarán con nostalgia a estas tortugas con nombres de pintores famosos, que vuelven a la actualidad consolera gracias a un *beat'em-up* de Konami



¿Ahora es cuando esta Tortuga empieza a cantar "Escáaandalo es un escándaloooo..."?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Principios 2004**

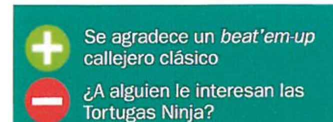
Pero no se trata de un ejercicio de nostalgia como *Knight Rider* (el juego basado en *El Coche Fantástico*) o *Vivo Cantando* (aunque bueno, esto más bien fue un ejercicio de mala leche), ya que este nuevo título dedicado a las Tortugas Ninja en realidad está incluido en una campaña de relanzamiento de los personajes en los USA apoyada principalmente en una serie de animación recientemente estrenada en la cadena Fox. De hecho, el juego toma de dicha producción animada no sólo el argumento, sino también el diseño de personajes y la estética (reproducida, cómo no, con el consabido *cel shading*).

Retomando la mecánica de aquellas divertidísimas *coin-ops* que programaron a finales de los 80 y principios de los 90, los chicos de Konami han realizado un *beat'em-up* callejero al estilo *Final Fight*. Vamos, que lo que básicamente tendremos que hacer es abrirnos paso a través de los 35 niveles divididos en 6 fases al más puro estilo Bud Spencer: a tortazo limpio. Pero no será todo tan simple como machacar botones hasta dejar de sentir los dedos, sino que podremos recoger ítems que desbloquearán movimientos nuevos, además de que determinadas combinaciones nos permitirán realizar combos de hasta 30 golpes consecutivos.

Konami ha realizado un *beat'em-up* callejero al estilo *Final Fight*, como las *coin-op* de los 80

Sin embargo, como los programadores saben que jugar en solitario siempre resulta más aburrido (nos estamos refiriendo a los videojuegos, no seáis malpensados), este *Teenage Mutant Ninja Turtles* nos permitirá dos tipos de experiencias multijugador: cooperativa en el Modo Historia y uno contra uno en el Modo Versus. ¿De verdad las Tortugas volverán a tener el mismo tirón que hace casi una década?

► HACE YA PRECISAMENTE DIEZ AÑOS QUE KONAMI SACÓ A LA CALLE el último juego que dedicó a las Tortugas Ninja antes del que nos ocupa. Se trataba de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters*, un *beat'em-up* 2D uno contra uno que pasó sin pena ni gloria.



+ Se agradece un *beat'em-up* callejero clásico
– ¿A alguien le interesan las Tortugas Ninja?



Alguien debería explicarnos por qué las Tortugas Ninja llevan antifaz. ¿Tienen miedo de que les reconozcan por la calle?

Cuatro tortugas llenas de vidas

Antes del relanzamiento que Fox ha querido hacer de los personajes con su nueva serie animada, las Tortugas Ninja tuvieron otras formas...



El cómic original

En 1984 salió a la calle un extraño cómic independiente de Peter Laird y Kevin Eastman protagonizado por unas tortugas ninja adolescentes. En contra del sentido común (vista la ínfima calidad del cómic), fue un exitazo de ventas que hizo pensar en ampliar el emporio *tortugil*.



La serie de animación

Tres años más tarde, las buenas ventas del cómic derivan en una adaptación animada que desborda todas las previsiones, multiplicando exponencialmente el éxito del cómic y aguantando nueve largos años en antena. Dejó a los personajes demasiado quemados como para seguir funcionando.



Las películas

En 1990 se lanza el primer film de imagen real, que crea una fiebre *tortugil* impresionante pese a dar un poco de vergüenza ajena (¿alguien recuerda la traducción de "Cowabunga" al español?). Sin embargo, sus dos secuelas bajan mucho el rendimiento en taquilla.



La serie de imagen real

Tras cancelar la serie de animación, a algún genio se le ocurrió hacer "revitalizar" la saga con una serie de imagen real... ¡que incluía una tortuga femenina llamada Venus de Milo! Tamaña majadería acabó (lógicamente) hundiendo definitivamente la fama de las Tortugas.

Surma y sigue

Mission Impossible: Operation Surma

Splinter Cell ya está creando escuela, y uno de sus "alumnos" menos disimulados es esta nueva aventura de Ethan Hunt creada expresamente para el formato videojueguil

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Paradigm Entertainment**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Principios diciembre**

A mediados del 2001 Atari (por aquel entonces aún llamada Infogrames) anunció que a finales del año siguiente iba a lanzar una versión consolera de la *Mission: Impossible 2* que rodó John Woo. Sin embargo, el proyecto debió encontrarse con más problemas que un disco de ópera de Camilo Sesto, ya que acabó desapareciendo y siendo sustituido por este *Operation Surma* que seguramente ha generado menos problemas con el señor Tom "no me mires a la cara" Cruise, protagonista y productor de la saga cinematográfica.

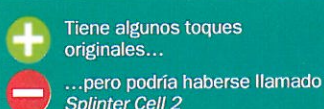
Así que los chicos de Paradigm han tenido que inventarse su propia historia, en la que Ethan Hunt y sus compañeros del IMF deben enfrentarse a Simon Algo (no, no es que no sepamos su apellido, se llama así de verdad), un exagente de inteligencia que ha creado un virus informático llamado Ice Worm con el que pretende robar secretos militares... y con el que ya se ha introducido en la base de datos de la agencia para la que trabaja el protagonista.

Tiene toques originales como hacer fotos a los enemigos para hacer máscaras con su cara

Básicamente, este *Operation Surma* es un gran "homenaje" a *Splinter Cell*, del que los programadores han "adoptado" el traje ultratecnológico de su protagonista, sus movimientos, sus formas de atacar... y no le han puesto canas a Hunt porque ya habría sido demasiado descarado. De acuerdo, tiene toques originales como hacerle fotos a los enemigos para después hacer máscaras con su cara y usarlas para infiltrarnos, aunque ¿serán suficientes como para no salir perjudicado por la comparación del segundo rey de la infiltración (por detrás de Solid Snake, por supuesto)?



▶ **ÉSTA NO ES LA PRIMERA VEZ QUE ETHAN HUNT VISITA UNA CONSOLA DE SONY:** hace ya cuatro añitos, los desarrolladores de X-Ample versionaron para PS One el *Mission: Impossible* que hizo Ocean para Nintendo 64. No obstante, la mediocridad técnica y jugable del juego le hizo pasar bastante desapercibido.



\+ Tiene algunos toques originales...

− ...pero podría haberse llamado *Splinter Cell 2*





De nuevo en el cine, Ethan Hunt





Si se cumplen las fechas de rodaje, podremos disfrutar de *Mission: Impossible 3* durante el verano del 2005. Para entonces Joe Carnahan (en la foto), que se hizo con el puesto de director tras los rechazos de Oliver Stone, Ang Lee y David Fincher, ya debería tener rodadas las nuevas aventuras de Ethan Hunt según el guión que está escribiendo Dean Georgaris en base a un argumento de Robert Towne. Poco se sabe del film de momento, aparte de que volverá Ving Rhames y que la *partenaire* del personaje de Tom Cruise será Leah Quint, una agente de la IMF guapa, inteligente y con sentido del humor. ¿Alguien dijo tópico?



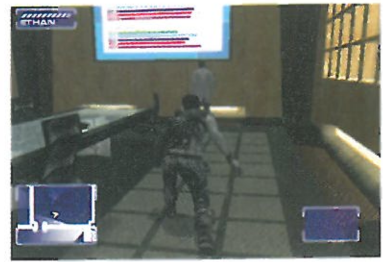
Mira que ya les dijimos que este Ethan estaba demasiado verde para hacer de Snake, pero no nos hicieron ningún caso...





"Ufff... no debería haberme tomado esas tapitas de calamares en el Bar Budo... ¡menudo apretón me está dando!"





Los Sims Toman la Calle

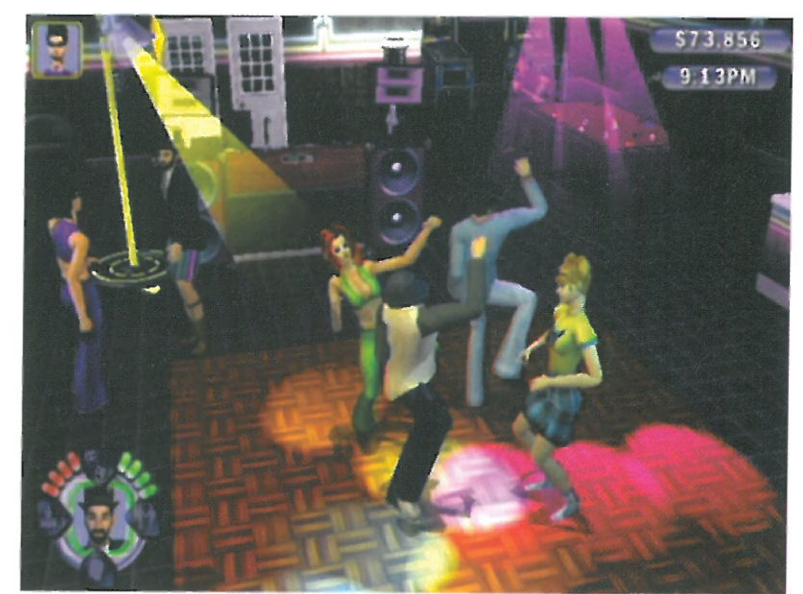
Los Sims toman la Play

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Maxis**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Principios diciembre**

El lanzamiento de *Los Sims* hizo acallar las críticas de aquellos que pensaban que este sistema de juego no funcionaría en consolas. Como el éxito de aquel título fue más que considerable, Electronic Arts ya tiene preparada una nueva entrega de una de sus sagas estrella que, desde luego, va a ir mucho más allá que su primera parte. Para empezar, porque nuestro "hijos" virtuales no estarán limitados a su hogar, sino que podrán moverse por la calle (incluso en vehículos) para realizar las más diversas acciones como ir al gimnasio o a la discoteca pasando, cómo no, por hacer una visita a casa de otros amigos Sims.

Pero no sólo de libertad vive el hombrecillo virtual, sino que también habrá muchos añadidos como profesiones nuevas (algunas hilarantes como "víctima de la moda" o "científico loco") nuevos objetos que comprar (entre los que destaca la pared de escalada) y, sobre todo, la ampliación de las posibilidades a la hora de crear un nuevo Sim, que ahora nos permitirá elegir narices, orejas, pestañas; además de ampliar las posibilidades al elegir personalidad.

+ La sensación de libertad
− Que de poco servirá si no te gusta el concepto



La verdad es que *Los Sims* cada vez se parecen más a los concursantes de *Gran Hermano*









PS2 · Interplay · Interplay · Virgin Play · Diciembre

Fallout: Brotherhood of Steel

A la hora de llevar su postapocalíptica saga de RPG's al mundo consolero, los chicos de Interplay han decidido realizarlo con una influencia muy clara en mente: *Baldur's Gate: Dark Alliance* de Snowblind. Como en dicho título, podremos escoger entre tres protagonistas distintos para movernos por un juego básicamente de acción visto desde una perspectiva cenital totalmente rotable, en el que tendremos que enfrentarnos a hordas de enemigos con todo tipo de armas futuristas. Eso sí, o mucho mejora la cosa o el nivel gráfico de *Fallout: Brotherhood of Steel* será bastante más mediocre que el conseguido por Snowblind en su magnífico *Dark Alliance*.



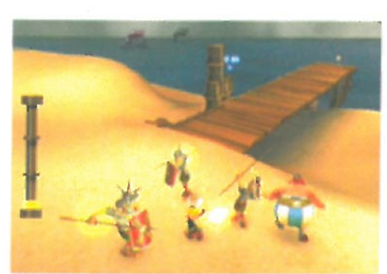


- **Se sabe las lecciones de *Baldur's Gate*...**
- **...pero ¿no debería tener algo original?**

PS2 · Atari · Atari · Atari · Invierno

Asterix y Obelix XXL

Los personajes de Goscinny y Uderzo volverán a la carga en una aventura en la que deberán rescatar a los habitantes de su aldea, que han sido secuestrados por los romanos (evidentemente en ausencia de nuestros héroes, que estaban buscando a su perrito). Dejando a un lado los tópicos del famoso cómic, que están presentes por todas partes, estamos ante una aventura que mezclará puzzles con plataformas y combates contra soldados romanos que no saben donde se han metido, los pobres. Durante el juego deberemos controlar tanto a Asterix como a Obelix para hacerlos viajar por buena parte del imperio romano... lo que no parece probable es que al entrañable grandullón le dejen beber poción mágica. Es que de pequeñito se cayó al caldero y...




Es una buena noticia, dos cabezas serán mejor que una a la hora de liberar a tus amigos.

- **El carisma de los protagonistas**
- **¿Llegará al nivel de otros juegos?**

TOP PLANET

¡A que te convierto en arena y soplo!

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

Escenarios gigantescos, puzzles inteligentes, movimientos espectaculares, gráficos de ensueño... Todo esto y mucho más en el retorno de nuestro príncipe favorito en un plataformas con un estilo propio que lo convierte en un auténtica joya.

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Ubi Soft Montreal**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**

Sí amigos, *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* tiene todos los elementos que lo hacen un juego perfecto en casi todos los sentidos. Si piensas que exageramos te animamos a probar el juego y, después de darte cuenta de tu equivocación, mandarnos un cheque a la Redacción para disculparte por tu error (aunque un par de botellas de licor bastarán).

El control huye de aquellos más exigentes que al mínimo error te envían al abismo

Gráficamente es de lo más elaborado que se puede ver en PS2, con escenarios gigantescos y un sistema de cámaras que, aunque falla en algunas ocasiones, te permite ver la situación desde todos los puntos de vista, aspecto vital para superar todos los obstáculos que se interponen en nuestro camino. Los saltos y piruetas de nuestro protagonista siguen el espíritu del primer *PoP*, con movimientos realistas y fluidos, aunque claro, ahora en 3D y con un modelado exquisito. Además contamos con bastantes efectos de partículas durante los combates y detalles muy logrados, como el movimiento de las barras sobre las que nos balanceamos o el efecto de humo y calor alrededor de las antorchas.

El sonido también es sublime, con excelentes efectos y una banda sonora que te sumerge en la ambientación árabe de este título. Pero dejando de lado los aspectos más técnicos, vamos a lo que realmente interesa de un juego: su jugabilidad.

El control es absolutamente perfecto, ya que responde a las mil maravillas huyendo de los controles exigentes que al más mínimo error envían tu personaje al abismo. Así que correr, saltar, caminar por las paredes y los diferentes movimientos durante los combates serán asequibles aunque, eso sí, deberás tener paciencia en



No intentes limpiar la pantalla, la imagen se ve borrosa porque lleva un bonito filtro...





▶ PARA SUAVIZAR LA DIFICULTAD DE ESTE JUEGO, podremos encontrar en los puntos donde se puede guardar una especie de visiones que, en forma de sueño, nos darán las pistas necesarias para superar los obstáculos y los puzzles de la fase en la que nos encontremos. Todo ello para evitar que nos encontremos más perdidos que Aída de *Gran Hermano* en la conferencia "La humildad: qué gran virtud".





Una princesa cabreada





Imagínate que eres una bella princesa de nombre Farah, que eres hija del Maharajah de la India y que el padre de un príncipe árabe ha destruido tu palacio y te ha secuestrado. Por si fuera poco, el maldito príncipe ha cogido una daga mágica que nunca debería haber tocado, convirtiendo en seres de arena con muy mala leche a todo el palacio excepto a él, a la princesa y al visir. Aunque le odia profundamente, deberá colaborar con el príncipe para devolver todo a la normalidad y, no nos engañemos, como todos los que se pelean se desean, esto acabará en un bodorrio más concurrido que el de Alejandro Agag y Anita Aznar.

determinados puntos, en los que sí se requerirá realizar los movimientos con más cuidado para evitar una muerte segura. Por otro lado, la daga mágica que obtendremos al principio del juego permite volver atrás en el tiempo unos diez segundos, tiempo suficiente para que evitemos la muerte y podamos resolver cualquier error que hayamos cometido. Este aspecto evita reiniciar la partida constantemente, puesto que este *Prince of Persia*, como siempre en la saga, no es nada fácil.

Por último destacamos dos aspectos: la espectacularidad de los combates, con piruetas para acabar con los enemigos y "tiempo bala" incluidos, y el excelente diseño de los escenarios, que nos permiten disfrutar de un juego que pone a prueba nuestra capacidad espacial y, por qué no decirlo, nuestra imaginación, para superar todos los obstáculos que nos encontraremos. Lástima que sea demasiado corto, porque esto provoca que a más de uno se le queden los dientes largos al finalizarlo, y la verdad es que unas cuantas horas más de juego no le hubieran ido nada mal.

Los combates son espectáculares, con piruetas para acabar con los enemigos y "tiempo de bala"



▶ JORDAN MECHNER FUE EL RESPONSABLE DE QUE A FINALES DE LOS 80 apareciera la primera entrega de *Prince of Persia*, en la que por primera vez disfrutábamos de unos movimientos suaves y realistas en un personaje. Casi quince años después vuelve como asesor, con el objetivo de mantener el espíritu original del juego, y ha sido el encargado de elaborar la trama argumental. ¿Estará intentando borrar el infausto recuerdo de aquel *Prince of Persia 3D* en el que intervino escribiendo el guión?

- El diseño de los escenarios
- Las animaciones de los personajes
- Su alta jugabilidad
- Corto, corto y corto

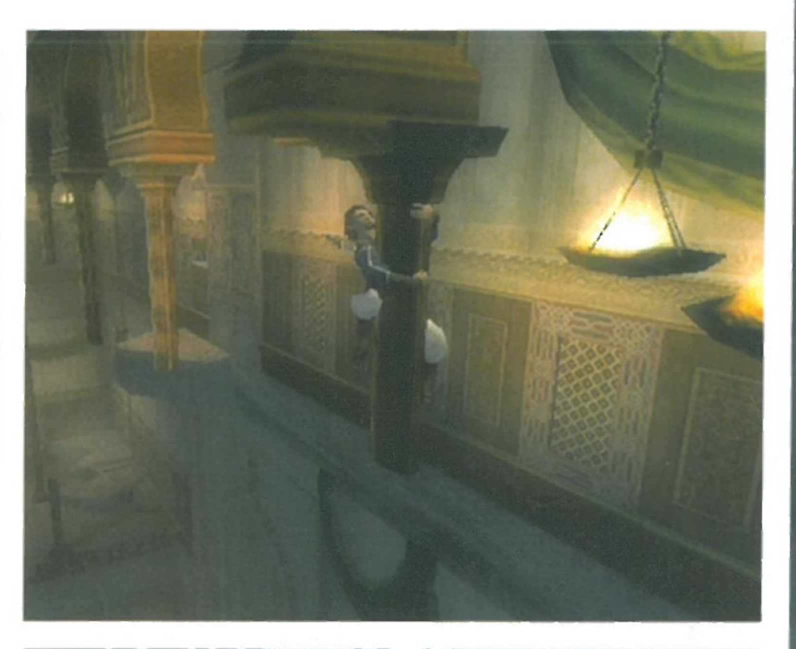
AMBIENTACIÓN Excelente. Te sentirás como todo un príncipe árabe en su palacio.	9,5
GRÁFICOS Casi inmejorables, con animaciones que quitan el hipo y muchísimos efectos.	9,5
JUGABILIDAD Perfectamente ajustada. Ni muy fácil ni extremadamente difícil.	9,5
DURACIÓN Corto no, cortísimo. El peor aspecto de este título, lo que le quita bastante atractivo.	7
VIDILLA Una vez acabado dan ganas de volver a empezar... pero tampoco demasiadas.	7

Por fin podemos disfrutar de las acrobacias del príncipe en bellos gráficos 3D.





Te gustará si te gustan... ***Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* e *Ico***







El *ninja* de *Shinobi* no era el único con capacidad para subirse por las paredes. Nuestro príncipe le imita a la perfección.





No, el protagonista no está comprándole un anillo a Letizia Ortiz Rocasolano. Eso es un símbolo brillante, so listillos.



Con el freno pisado...

WRC 3

Si el año pasado la saga de Evolution Studios se subió a lo más alto del pódium de los juegos de rallys, parece ser que este año *Colin McRae 04* ha recuperado la corona

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Evolution Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

El caso de los juegos de rallys es parecido al de los simuladores de fútbol. Al igual que *FIFA* tiene las licencias oficiales y *Pro Evolution Soccer* es mejor en lo que a la jugabilidad se refiere, la saga *Colin McRae* es muy superior en el manejo del vehículo, mientras que la saga *WRC* aprovecha toda la potencia de su licencia oficial para abrumar con opciones, información, nombres y marcas reales.

En esta ocasión vuelve a pasar lo mismo: coches muy bien recreados, circuitos calcados a la realidad y una conducción que físicamente hablando es perfecta. El agarre del neumático no será el mismo sobre nieve que sobre el asfalto, sobre arena o sobre una carretera mojada; pero eso sí, el manejo del vehículo sigue siendo más *arcade* que en su juego rival. La verdadera lástima es que algunos detalles técnicos suponen un serio paso atrás respecto al anterior episodio de la saga, ya que vuelve a haber bastante *pop-up* (prácticamente eliminado en el anterior episodio) y algunos fondos y detalles de los circuitos y coches parecen más masas de polígonos que recreaciones fieles.

Algunos detalles técnicos suponen un verdadero paso atrás respecto a *WRC II Extreme*

Es cierto que los fans del campeonato del mundo de rallys disfrutarán como enanos con un título que seguramente es lo más parecido a sentirse como Carlos Sainz (aunque os aseguramos que ni arden cámaras de TV ni los coches se paran a cien metros de la meta); aunque quizá cabría desear que los chicos de Evolution Studios se pongan las pilas para conseguir que el próximo episodio suponga una verdadera *evolution* en la saga.



Empezamos a entender de qué va lo de hacer tantos derrapes en las curvas. Esa pegatina de publicidad la han puesto para que se vea...



- Todos los datos
- Realismo puro
- Algo estancado

AMBIENTACIÓN La licencia oficial se nota y mucho. Los circuitos son idénticos.	8,5
GRÁFICOS Modelados perfectos en los coches. Los fondos y decorados son otra cosa...	8
JUGABILIDAD Perfección en lo que a la conducción se refiere, como cabía esperar.	8
DURACIÓN Muchos modos de juego y el de WRC, que destaca sobre todos.	9
VIDILLA Si te gustan los rallys, hay pocos juegos mejores que éste...	7,5

Realismo y "oficialidad" por los cuatro costados. Lástima que haya algunos fallos técnicos.





Te gustará si te gustan...
WRC II: Extreme* y *Colin McRae 04



Tranquilos, seguro que ese conductor esquivará la valla. ¿Cómo? ¿Que es Carlos Sainz? ¡Nooo!

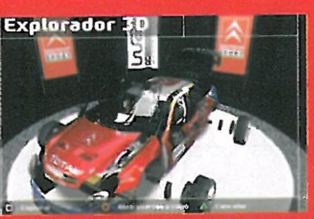
La Gran Enciclopedia del Rally

***WRC 3* aprovecha al dedillo la licencia oficial, no sólo por tener todos los ingredientes de los *rallies* recreados de forma notable, sino por dar toda la información posible de los mismos:**



Pilotos

En lugar de la recreación virtual de otras ocasiones, *WRC 3* incluye directamente un vídeo de cada piloto a los mandos de su vehículo. Además se incluye su palmarés, su biografía y un comentario de su conducción, digamos... poco crítico (vamos, que nadie hablar del gafe que arrastra Carlos Sainz).



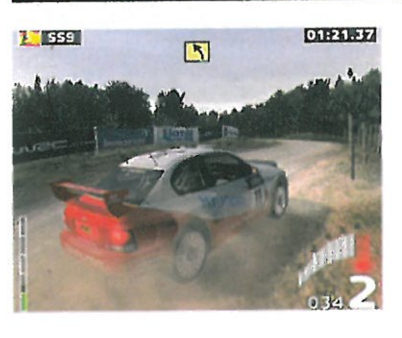
Coches

Todas las escuderías y todos sus vehículos recreados hasta el último detalle. No falta ni sus datos técnicos, ni los rallys que ganaron en el pasado; ni por supuesto esa maravilla de exploradores virtuales que te permite ver todas y cada una de las partes del vehículo que estás a punto de conducir.



Circuitos

Los tramos siguen siendo calcaditos a los de la realidad y además se ofrece toda la historia del rally que nos toca correr, sus características tales como superficie sobre la que se celebra, así como las del país que lo alberga. Como el National Geografic, vamos.






Platinum.
Reservado para los mejores.
Son los grandes éxitos de PlayStation.
Son Platinum. Y son los mejores.
PLATINUM
SERIES
¿quién se apunta?
PlayStation 2
Esto es Fútbol 2003
GT3 Gran Turismo
Final Fantasy X
The Getaway
Kingdom Hearts
Tekken 4
Platinum
TBWA

Vuelve la aventura... gráfica

Broken Sword: El Sueño del Dragón

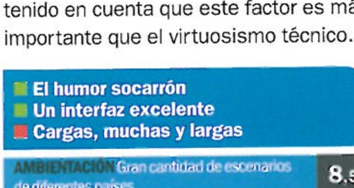
La compañía inglesa Revolution nos presenta las nuevas aventuras de George Stobbard y Nico Collard con nuevo interfaz y gráficos totalmente tridimensionales

Plataforma **PS2**
Género **Aventura gráfica**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Revolution Software**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Aunque las aventuras gráficas nunca han sido muy bien recibidas en las consolas de Sony, eso no significa que no puedan aparecer grandes títulos de este género para éstas. Si a algunos de vosotros os resulta satisfactoria la tarea de combinar y usar cientos de objetos, tener conversaciones de lo más surrealistas con montones de personajes y viajar a recónditos lugares, *Broken Sword: El Sueño del Dragón* es la respuesta a vuestras plegarias. Este juego de Revolution sigue el estilo marcado por los títulos precedentes de la saga, el humor socarrón de su protagonista George Stobbard, una gran cantidad de puzzles que nos harán usar nuestra materia gris en muchas ocasiones aunque sin llegar a la desesperación, y un guión a la altura de las circunstancias: George y Nico (la "novieta" de Stobbard, que aparecía en los juegos anteriores) deberán salvar al mundo de la maléfica Orden del Dragón, una nueva secta que nació de los restos de los Neo-templarios (enemigos a los que nos enfrentamos en el primer juego de la saga). Ambos personajes son controlables, como sucedía en la segunda entrega, alternado el manejo de uno u otro a medida que avanza la aventura. Las novedades de este nuevo *Broken Sword* son por un lado un aspecto visual más acorde con los tiempos que corren, o sea 3D. Hasta ahora las aventuras de George Stobbard se basaban en un motor gráfico de gran calidad pero totalmente bidimensional.

Broken Sword: El Sueño del Dragón tiene un gran defecto: la gran cantidad de cargas

Esta evolución no sólo repercute en el aspecto del juego, también juega un papel clave en la jugabilidad del mismo, ya que se ha creado un sistema específico que aprovecha este entorno tridimensional además de un control más adecuado para consolas, a pesar de que también aparecerá para PC. Mediante el *stick* analógico izquierdo movemos al personaje en 3D, y según nos acercamos a un objeto o personaje con el que podemos interactuar aparecerán iconos en la parte inferior derecha de la pantalla, indicándonos que acción podremos realizar y que botón deberemos presionar para llevarla a cabo. De esta forma se consigue un interfaz más dinámico y realista. Por desgracia no todo van a ser virtudes, y *Broken Sword: El Sueño del Dragón* tiene un gran defecto: la gran cantidad de cargas, un gran lastre a la jugabilidad, que puede agotar la paciencia del jugador de consola, más habituado al dinamismo propio de los juegos desarrollados para este sistema de ocio doméstico.Deberían haber tenido en cuenta que este factor es más importante que el virtuosismo técnico.



- El humor socarrón
- Un interfaz excelente
- Cargas, muchas y largas

AMBIENTACIÓN Gran cantidad de escenarios de diferentes países.	8,5
GRÁFICOS Pese a pequeños fallos, este apartado goza de una gran calidad.	8
JUGABILIDAD Las cargas molestan, pero el interfaz permite gran libertad de acción.	8
DURACIÓN Los puzzles son lógicos pero no son sencillos, aunque la historia no es larga.	7,5
VIDILLA El reto de los puzzles, el humor y la historia te enganchan de principio a fin.	9

Los fans de la saga lo recibirán con los brazos abiertos pese al problema de las cargas. **8,5**



Te gustará si te gustan... ***Broken Sword* y *Broken Sword 2***



"De nuevo me despierto en la calle de un pueblo desconocido. ¡Tengo que dejar los chupitos!"

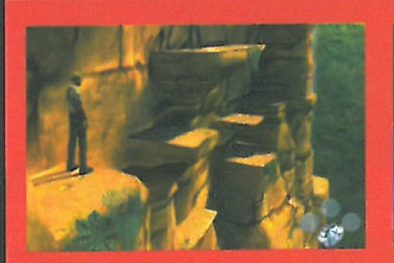






► EN *BS 3: EL SUEÑO DEL DRAGÓN* NO SE OLVIDAN DE LAS ANTERIORES ENTREGAS.
En diferentes momentos del juego encontraremos referencias directas a los primeros *Broken Sword*. Los que pudieron disfrutar de las primeras dos entregas agradecerán estos detalles. Los que no jugásteis, ¿a qué demonios estáis esperando?

Aprendiendo de Lara Croft





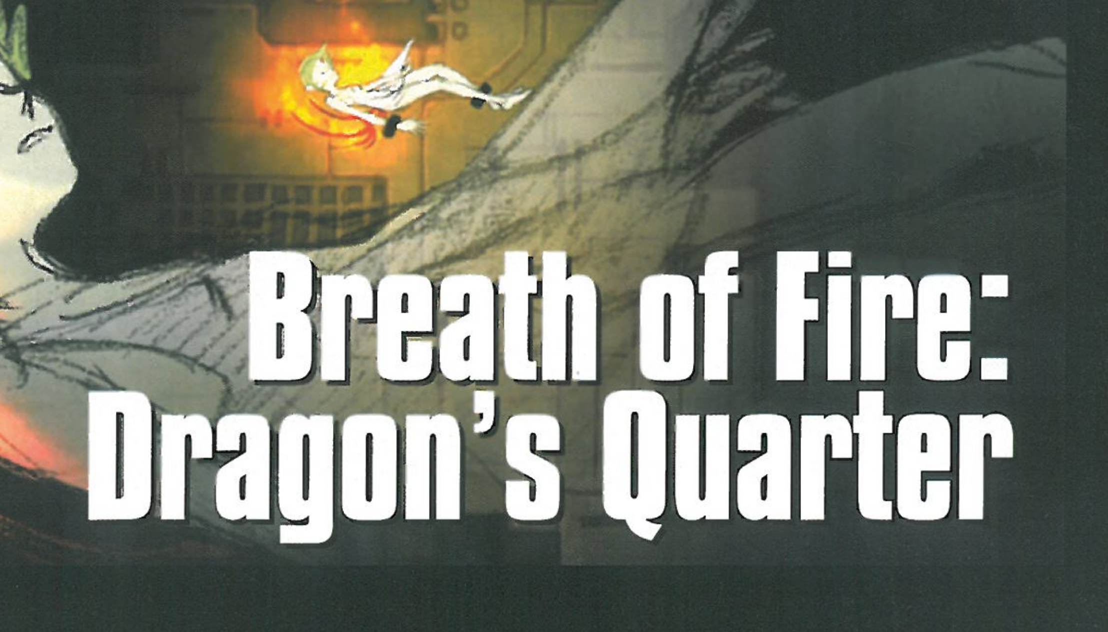
En este juego podemos realizar acciones más típicas de juegos plataformeros como *Tomb Raider*, por ejemplo mover cajas para poder acceder a sitios elevados, saltar, correr, ir de puntillas para no llamar la atención... en definitiva, llevando la saga *Broken Sword* a un nivel jugable superior, dejando atrás las limitaciones de las ya acartonadas aventuras gráficas de antaño.



Jak II: El Renegado
primera parte

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial



Breath of Fire: Dragon's Quarter



Jak II: El Renegado (1a parte)

La pareja más extraña desde Paco Morán y Joan Pera regresa a la PS2 con una aventura variada y llena de sorpresas. Para que no se te escape absolutamente nada hemos preparado una exhaustiva guía de la cual te ofrecemos la primera parte este mes.

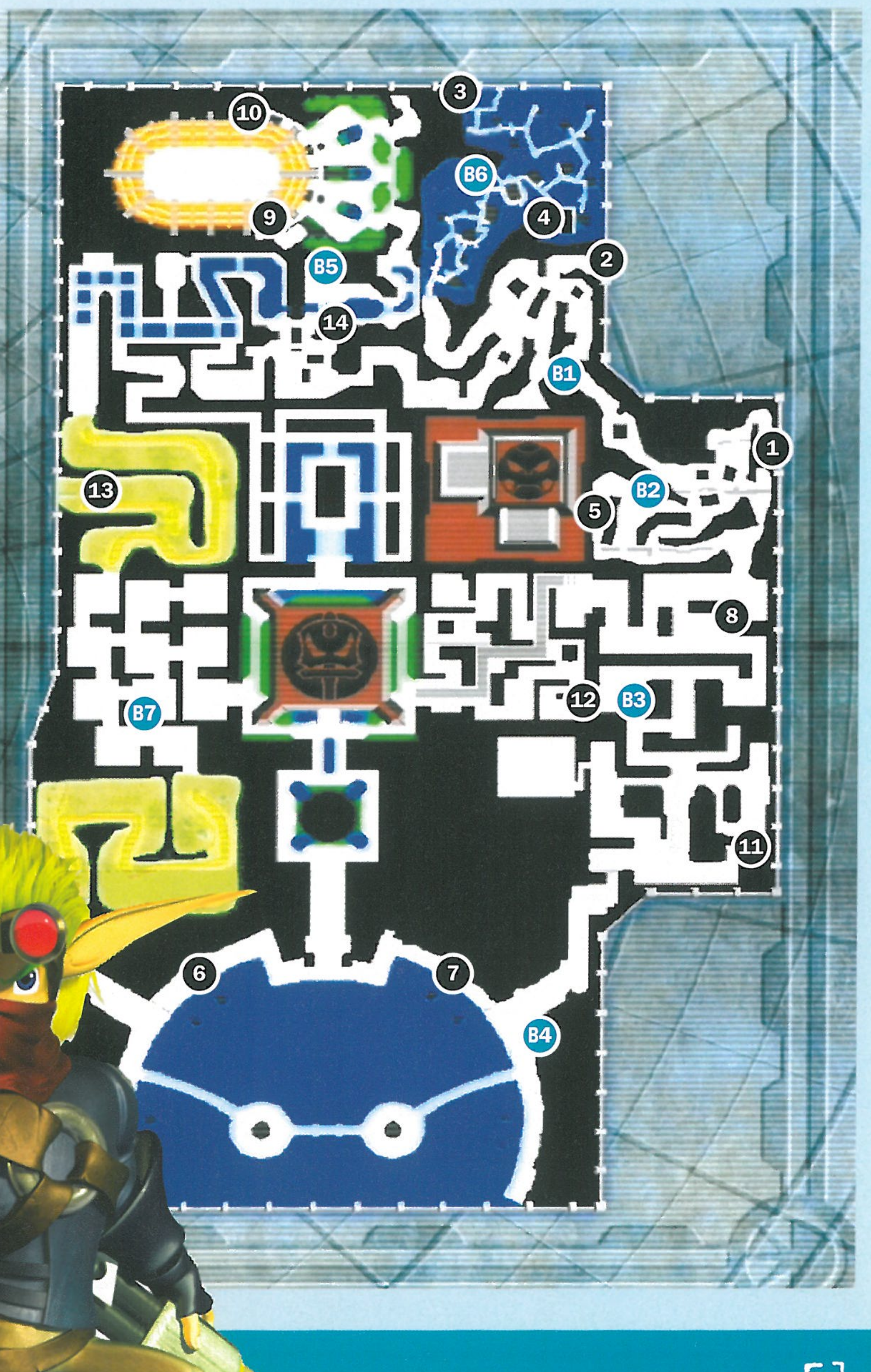
1 JUGADOR
TARJETA 1203 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **54,95 EUROS**

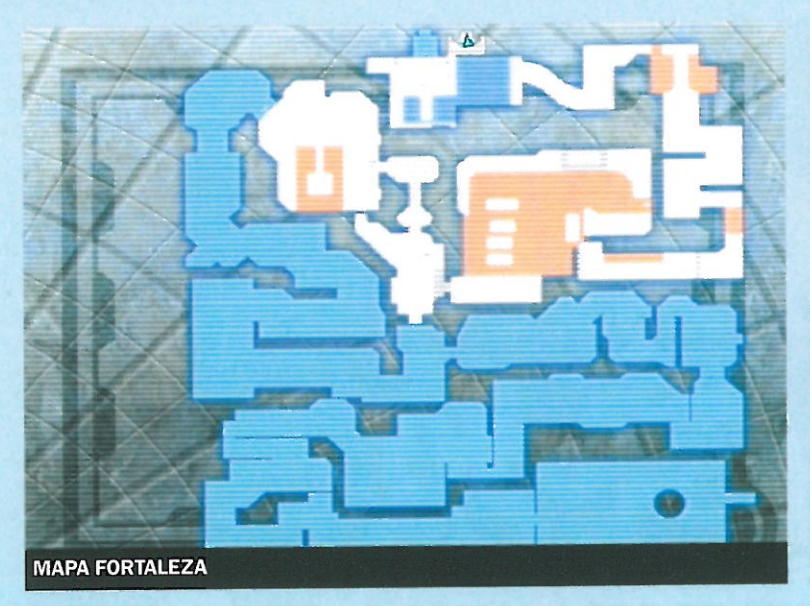
MAPA DE VILLA REFUGIO

1 Guarida de Torn
2 Ciudad Muerta
3 Estación de bombeo
4 El Oráculo
5 Fortaleza
6 Bar Hip Hog
7 Circuito de armas
8 Cloacas
9 Garaje
10 Estadio
11 Central eléctrica (Mina y Plataforma de perforación)
12 Tienda de Onin
13 Templo de la montaña (Bosque Refugio)
14 Ascensor al palacio

B1 Misión Bonus 1
B2 Misión Bonus 2
B3 Misión Bonus 3
B4 Misión Bonus 4
B5 Misión Bonus 5
B6 Misión Bonus 6
B7 Misión Bonus 7







MAPA FORTALEZA

MISIÓN 1

Objetivo Escapar
Lugar Fortaleza
CONSEJOS

·Daxter te proporciona las primeras indicaciones así que síguelas al pie de la letra para llevar a cabo las acciones adecuadas en estos momentos iniciales.

·En la sala de torturas se localiza la primera esfera precursor del juego: recoge todas las que puedas para desbloquear los secretos.

·Las cajas rompibles que verás más adelante contienen un botiquín (recupera 2 puntos de vida de los 8 que posee Jak) y algo de eco oscuro (gracias



al cual puedes transformar a Jak en su su alter ego oscuro). Las cajas que encuentres más adelante también podrán almacenar munición.

·Cerca localizarás al primer enemigo del juego: un guardia carmesí. Este tipo está armado con una especie de porra paralizadora que no dudará en usar si te acercas demasiado.

· Pasa corriendo la sala donde te acribillan desde el piso de abajo para evitar ser alcanzado ya que si te detienes en algún momento recibirás un disparo. Al final de dicha sala debes saltar y golpear la trampilla del suelo para acceder al piso inferior donde unos cuantos guardias y saltos más te separan de la calle.



ESFERAS PRECURSOR

1. En la sala de torturas inicial.
2. Sobre una estantería de la siguiente sala.
3. Sobre la computadora cerca del segundo guardia.
4. En el hueco del suelo del pasillo donde necesitas dar la voltereta.
5. Oculta en la sala donde te disparan desde el piso de abajo.
6. Tras romper la trampilla del suelo, búscala detrás de una columna del piso inferior.
7. En el agua, cerca de las cajas.
8. En el hueco superior.

Se desbloquea Misión 2

MISIÓN 2

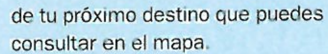
Objetivo Proteger a Kor y al niño
Lugar Villa Refugio
CONSEJOS





·Acércate al anciano que se encuentra acompañado por un niño para activar un vídeo durante el cual llega patrulla de la guardia carmesí a la que debes enfrentarte.

·Tras acabar con los tres primeros con golpes normales Jak se transforma en su otro yo oscuro adquiriendo una velocidad y fuerza mayores. Liquida al resto de enemigos para recibir el agradecimiento de Kor y la localización de tu próximo destino que puedes consultar en el mapa.



·Agénciate algún vehículo que pase sobre ti o móntate en el que hay un poco más adelante para llegar al callejón señalizado con el icono del sable.

Se desbloquea Misión 3

MISIÓN 3

Objetivo Conseguir el estandarte
Lugar Ciudad Muerta
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS

·Este duro miembro de la resistencia tipo quien te encarga una misión para demostrar tu valía: entra en Ciudad Muerta y recoge el estandarte.

·Una vez llegues a tu destino sigue el único camino posible matando de un golpe o dos a los anfibios mutantes que intenten interceptarte.

·Evita caer en el peligroso lodo o perderás dos 2 puntos de vida.

·Lo más complicado de esta misión es la subida de la escalera en espiral que rodea la torre porque se cae a pedazos. Tienes que ser rápido y ascender con saltos precisos.

·Tras conseguir el estandarte debes







MAPA CIUDAD MUERTA





regresar hasta la entrada y luego ir a la guarida de Torn.
Se desbloquea Misión 4

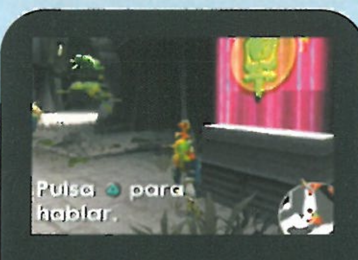
MISIÓN 4

Objetivo Abre la válvula
Lugar Estación de bombeo
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
·En esta nueva zona encontrarás a los primeros cabezachapas con forma de mono quienes llevan encima una piedra calavera que dejan caer al morir: recoge todas las que puedas para ser recompensado por el misterioso Oráculo con poderes oscuros.
·Si te metes en el agua no te alejes de la orilla porque si no se activarán las defensas que te fulminarán en el acto.
·Pese a que puedes tomar más de un camino para llegar a la válvula te recomendamos subir a la estructura elevada donde aguardan dos anfibios, continuar por la derecha y cruzar las tuberías que poseen trampas eléctricas. Finalmente sube la pasarela metálica inclinada porque cerca de allí se encuentra la dichosa válvula, en la tubería iluminada por una farola.
ESFERAS PRECURSOR

1. Entre las tuberías situadas justo enfrente de la entrada.
2. Lado izquierdo de la playa donde están los primeros cabezachapas.
3. Dentro de un trozo de una enorme tubería en el lado opuesto.
Se desbloquea
El Oráculo, misión bonus 1 y misión 5.


MAPA ESTACIÓN DE BOMBEO



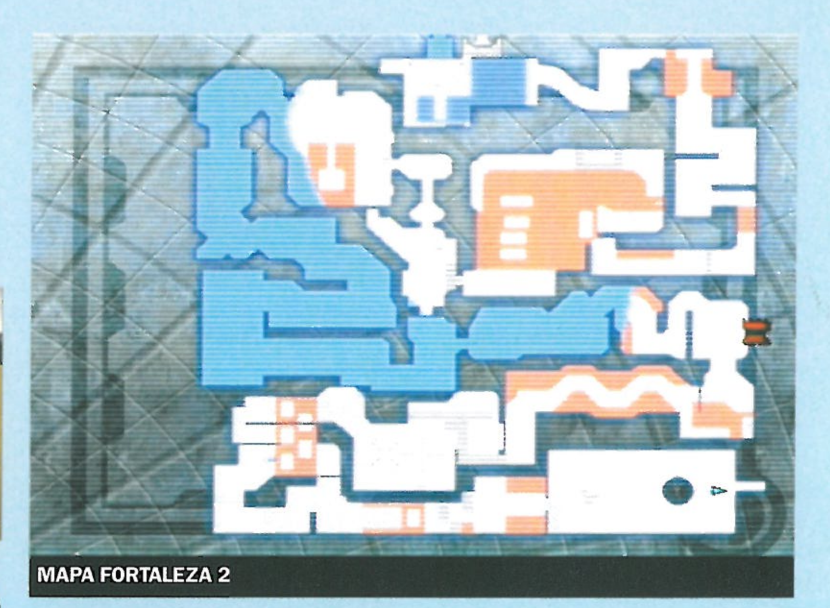


Misión Bonus 01

INFO IMPORTANTE
Al finalizar ciertas misiones se desbloquean unas misiones bonus como ésta. Acércate al comunicador holográfico señalado en el mapa y pulsa ▲ para recibir las instrucciones de la misión. Si la llevas a cabo con éxito serás recompensado con 3 esferas precursor.
OBJETIVO
Móntate en el zoomer cercano y atraviesa los 18 puntos de control antes de que finalice el tiempo.
CONSEJOS
·Cada vez que atraviesas un círculo rosa aparece el siguiente y el tiempo se amplía hasta los 7 segundos que dispones para llegar al siguiente.
·El punto verde del mapa de la esquina inferior derecha te indica donde se encuentra el próximo punto de control.
·Procura no dañar a ningún guardia carmesí para evitar alertar a sus compañeros.

MISIÓN 5

Objetivo Vuela la munición
Lugar Fortaleza
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
·Al internarte en la fortaleza comenzará a perseguirte una especie de tanque-apisonadora que te disparará sin descanso. Lo complicado del asunto es que verás la acción desde su perspectiva de manera que el control de Jak resulta más difícil.
·Conseguirás un respiro tras superar las trampas láser y encaramarte a una zona elevada saltando sobre unas cajas.
·En la próxima sala el tanque-apisonadora sigue haciendo de las suyas desde la planta baja pero tú debes concentrarte en las dos máquinas giratorias. Salta sobre la parte central de ambas y destruye el aparato eléctrico que las corona para eliminar la barrera de energía que te impide continuar.
·En la siguiente sección debes enfrentarte con varios guardias carmesíes mientras avanzas sobre unas plataformas móviles y por encima de pinchos que surgen del suelo.
·En la última sala obtendrás el pase de seguridad rojo y deberás enfrentarte a otro tanque-apisonadora. Colócate cerca de los anclajes del misil y apártate cuando te dispare el vehículo blindado de manera que destruya los 4 anclajes involuntariamente.
·A partir de ese momento dispondrás de 10 segundos para escapar por la puerta que se abre y que conduce al exterior.
Se desbloquea Punto de control rojo y misión 6


MAPA FORTALEZA 2



MISIÓN 6

Objetivo Hacer una entrega en el bar Hip Hog
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
·Móntate en el zoomer aparcado en la calle cerca de la guarida y lleva la bolsa de eco oscuro hasta el bar de Krew, situado en Ciudad del Sur.
·En esta misión no importa el tiempo sino la integridad física del vehículo. En cuanto pases a la zona de la ciudad que









has desbloqueado recientemente la guardia carmesí se pondrá en alerta e intentará detenerte por las malas.
·Vuela a baja altura para evitar las colisiones contra otras naves e intenta pilotar lo más rápido que puedas.
Se desbloquea Misión 7

MISIÓN 7

Objetivo Superar el circuito de armas de dispersora
Lugar Circuito de armas
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
·El dueño del bar te entrega el arma dispersora y te manda al circuito de armas para que intentes superarlo.
·En este lugar aparecen por sorpresa unos muñecos de madera a los que tienes que disparar para aumentar tu cuenta de puntos hasta que supere los 3000. Ten en cuenta que los reflejos son fundamentales en esta prueba ya que cuanto antes aciertes a los blancos más puntuación obtendrás.



·Guíate por los sonidos y por esta tipología básica de objetivos para alcanzar una buena marca:
Muñeco azul normal: requiere un disparo y proporciona una cantidad normal de puntos.
Muñeco azul fuerte: requiere de dos disparos y proporciona una cantidad normal de puntos.
Muñeco dorado: requiere un disparo y proporciona una cantidad mayor de puntos.
Muñeco civil: evita dispararle porque resta puntos.



Se desbloquea Misión bonus 2 y misión 8



Misión Bonus 02

OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra durante un instante.
CONSEJOS
·Recorre la calle situada frente al altar holográfico, gira a la izquierda al llegar a la calle que la cruza y luego a la derecha por la grieta del suelo.
·Asegúrate de recoger la esfera precursor porque sino te quedarás sin recompensa.

MISIÓN 8

Objetivo Proteger a Sig
Lugar Estación de bombeo
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
·Debes ayudar al estepario Sig a matar 5 cabezachapas de un tipo determinado mientras tú te ocupas de mantener a distancia al resto.
·Tu compañero marcará el camino y te irá proporcionando indicaciones continuamente de manera que bastará con que le sigas y le hagas caso en todo momento.



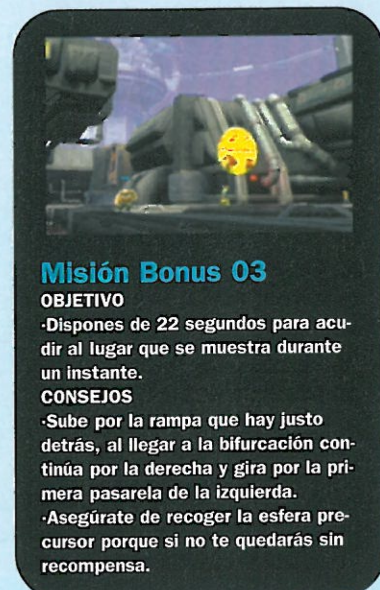


MAPA ESTACIÓN DE BOMBEO 2

·Cuando localicéis a uno de los cabezachapa objetivo Sig necesitará unos segundos para cargar el Pacificador, su potente arma. Durante ese momento será vulnerable al ataque del resto de enemigos de manera que tu cometido consiste en mantenerlos alejados para que no rompan su concentración.
·Si alguno de los monstruos golpea a Sig tendrá que volver a recargar su arma desde el principio y si le matan deberás reiniciar la misión.
ESFERAS PRECURSOR
1. Tras encargarte del cuarto cabezachapa sumérgete en el agua y dobla la esquina de la derecha.
2. Al finalizar la misión bordea la orilla derecha de vuelta a la entrada
Se desbloquea Misión bonus 3 y misión 9







Misión Bonus 03

OBJETIVO
·Dispones de 22 segundos para acudir al lugar que se muestra durante un instante.
CONSEJOS
·Sube por la rampa que hay justo detrás, al llegar a la bifurcación continúa por la derecha y gira por la primera pasarela de la izquierda.
·Asegúrate de recoger la esfera precursor porque si no te quedarás sin recompensa.

MISIÓN 9

Objetivo Destruir las torretas
Lugar Cloacas
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
·Como puedes imaginar las 4 torretas que debes destruir tienen un cierto instinto de supervivencia y no van a dejar que cumplas tu misión así como así. Dispararán cuando detecten movimiento así que para llegar hasta ellas zigzaguea y salta de manera que les supongas un blanco fácil.
·Encontrarás zonas totalmente oscuras con algún interruptor en el suelo que al pisarlo las ilumina. Ten preparada tu arma porque dichas zonas suelen ocultar a una buena cantidad de cabezachapas.
·También debes evitar caer al agua ya que es el refugio de algunos cabezachapas anfibios o flotan peligrosas minas dentro de ella. Si caes por equivocación sal de ella inmediatamente.
Se desbloquea Misión 10







MAPA CIUDAD MUERTA

MISIÓN 10

Objetivo Buscar la mejora de blaster
Lugar Circuito de armas
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
·Tras cumplir la misión anterior vuelve al bar Hip Hog para charlar con Krew. Como recompensa por tus servicios te obsequia con una mejora de blaster que puedes recoger en el circuito de armas. Además recibirás un curso sobre el uso de esta arma.
Se desbloquea Misión bonus 4 y misiones 11, 12 y 14



MISIÓN 11

Objetivo Superar el circuito de armas de blaster
Lugar Circuito de armas
Personaje que la encarga Sig
CONSEJOS
·Como ocurría en la misión 7 debes disparar a los muñecos de madera que aparecen por sorpresa en el circuito para aumentar tu cuenta de puntos hasta que supere los 4000.
·Los reflejos son fundamentales en esta prueba ya que cuanto antes aciertes a los blancos más puntuación obtienes. La tipología de blancos es idéntica al circuito de la dispersora.





Misión Bonus 04

OBJETIVO
·Dispones de 32 segundos para acudir al lugar que se muestra durante un instante.
CONSEJOS
·Dirígete hacia el bar Hip Hog y desvíate hacia la derecha para acercarte al punto de control amarillo más cercano.
·Asegúrate de recoger la esfera precursor porque si no te quedarás sin recompensa.

MISIÓN 12

Objetivo Superar el tiempo hasta el garaje
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
·Krew te entrega un pase de seguridad verde de manera que se desbloquea otra zona de la ciudad y puedas realizar esta prueba.



·Debes llegar hasta un garaje situado en el interior del estadio de la parte noroeste de la ciudad en menos de 3 minutos tiempo que empieza a contar en cuanto te montes en el zoomer situado a la salida del bar.
·Dicho tiempo es muy escaso así que procura mantener en buen estado tu vehículo evitando las colisiones. Y es que si te ves obligado a cambiar de vehículo lo más seguro es que no te dé tiempo de finalizar con éxito la carrera.
Se desbloquea Punto de control verde y misión 17



MISIÓN 13

Objetivo Superar la prueba de la turbotabla
Lugar Estadio
Personaje que la encarga La mujer mecánico
CONSEJOS
·Tras charlar con la chica mecánico que se oculta tras la cortina accede al interior del estadio por la entrada del lado opuesto y recoge la turbotabla.
·Debes seguir al pie de la letra las indicaciones para entrenarte adecuadamente antes de iniciar la prueba. Los movimientos que puedes realizar sobre la turbotabla son los siguientes:
Saltar ✖
Agacharse y saltar (**L1** + ✖)
Salto impulsado (✖, ✖)
Deslizarse (■)
Girar (✖, **R1** + ← o →)
Voltereta (✖, **R1** + ↑ o ↓)
Truco (✖, **L1** + ↑, ↓, ← o →)





·Tras el entrenamiento intenta superar el desafío en el circuito de abajo. Los 15.000 puntos mínimos parecen una cantidad elevada pero en cuanto le pilles el tranquillo y encadenes unos cuantos movimientos ya verás como fulminas dicha marca.
·Cuando hayas conseguido la puntuación necesaria devuelve la turbotabla a su sitio y regresa al garaje para charlar de nuevo con la chica mecánica.
Se desbloquea Misión bonus 5



Misión Bonus 05

OBJETIVO
·Recoger 20 balizas antes de que finalicen los 2 minutos de tiempo.
CONSEJOS
·Consulta el mapa de la ciudad para ver dónde se encuentran todas las balizas señalizadas como puntos verdes. Establece un recorrido lógico antes de empezar e intenta seguirlo. El tiempo es muy escaso pero tras unos pocos intentos lograrás recoger todas las balizas.

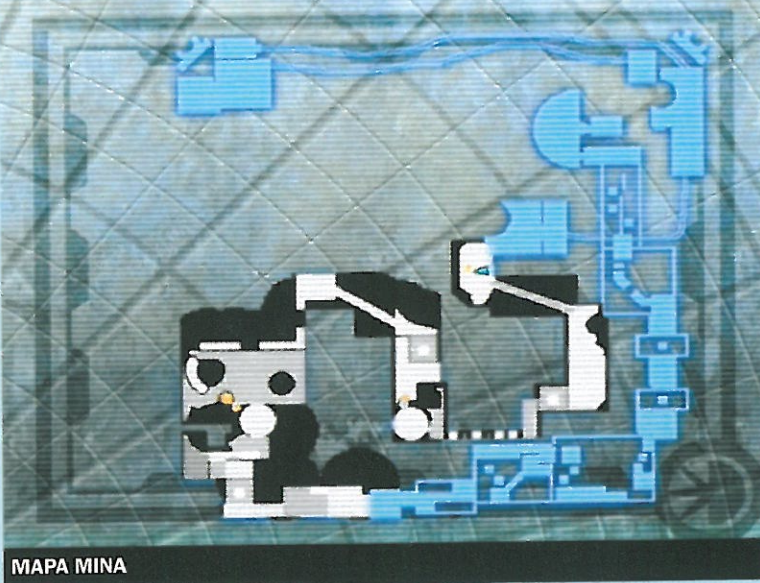
MISIÓN 14

Objetivo Rescatar a Vin
Lugar Mina
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS





MAPA MINA



MAPA MINA

·Para acceder a la mina debes llegar primero a la central eléctrica señalizada en el mapa y una vez dentro necesitas usar el portal de teletransporte.
·Luego debes seguir el camino rocoso enfrentándote tanto a los cabezachapas que surgen de tierra y con aspecto de escorpiones, como a los que parecen simios y a los voladores que lanzan una dañina sustancia lila. Conseguirás una buena cantidad de piedras calavera al derrotar a estos bichos.



·Tras subir por las cintas transportadoras del otro extremo de la mina, móntate un contenedor colgante para llegar a la caseta donde se esconde Vin. El tipo está asustado pero acaba accediendo a acompañarte de vuelta a la central eléctrica a través del segundo portal de teletransporte.

ESFERAS PRECURSOR

1. En el borde del acantilado del fondo, frente a la entrada.
2. Tras subir por la primera cinta transportadora inclinada.
3. Rodea el segundo portal de teletransporte.

Se desbloquea Misiones 15 y 16



MISIÓN 15

Objetivo Destruir los huevos
Lugar Plataforma de perforación
Personaje que la encarga Vin
CONSEJOS

·De nuevo el portal de teletransporte te permite llegar en un santiamén a tu lugar de destino.
·Mata a los cabezachapas giratorios, móntate en elevador y usa el cañón para destruir la primera tanda de huevos a la vez que matas a los cabezachapas voladores que intentan evitarlo. El joystick analógico izquierdo te permite apuntar con el cañón y **R1** disparar.
·Durante la destrucción de los huevos se abrirá un agujero en muro por el que





tienes que continuar tras bajar en el ascensor.
·En la zona de calderas encarámate a los barriles para pasar después por las pasarelas sin quemarte. Golpea posteriormente un par de palancas rojas para que aparezcan unas plataformas durante unos segundos.
·Otro ascensor te permite subir al segundo cañón gracias al cual puedes eliminar otra tanda de huevos. Tras llevar a cabo la limpieza baja en el elevador, atraviesa otro agujero que acabas de hacer y pasa por una zona de saltos.
·El tercer ascensor conduce al último cañón. Exterminados todos los huevos aprovecha la caída de la grúa para alcanzar el portal de teletransporte que te lleva de vuelta a la central eléctrica.

ESFERAS PRECURSOR

1. Tras acabar con la primera tanda de huevos, baja en el elevador.
2. Un poco después de un trío de cajas que allí se encuentran.
3. En un rincón del área de calderas.
4. Tras bajar en el segundo elevador, entre unos bidones.
5. Tras bajar en el tercer elevador.

MISIÓN 16

Objetivo Ayuda al amigo de Torn
Lugar Estación de bombeo
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS

·Torn está preocupado por una "amiga" y te manda a la estación de bombeo para encontrarla. Allí han aparecido unos cabezachapas armados con unos mortíferos láseres.
·Tienes que llegar a la pasarela metálica inclinada de la misión 4 por la que no subiste. En vez de eso aprovecha la activación de los tres cilindros para saltar sobre ellos y llegar a un grupo de 6 cajas. Sigue el camino cercano para localizar en breve a Ashelin, la amiga de Torn.
·Ten a punto tus armas porque deberás ayudarle a acabar con un ejército de cabezachapas. Tras la masacre la chica te recompensará con un pase de seguridad amarillo que desbloquea el acceso al resto de la ciudad.

Se desbloquea Puntos de control amarillos, misión bonus 6 y misiones 18 y 19







MAPA ESTACIÓN DE BOMBEO 3





Misión Bonus 06

OBJETIVO

·Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra durante un instante.

Consejos

·Déjate caer al agua porque está justo debajo de ti.

·Asegúrate de recoger la esfera precursor porque sino te quedarás sin recompensa.

MISIÓN 17

Objetivo Recoge dinero para Krew
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS

·Tienes que recoger las 14 bolsas de dinero que están repartidas por media ciudad. La carrera comienza en cuanto te motes en el zoomer aparcado en la



puerta del bar Hip Hog.

·Esta misión cuenta con la dificultad añadida de que la guardia carmesí está en alerta desde el primer momento de manera que además del crono deberás pelearte con las fuerzas del orden de la ciudad.

·Tras recoger todas las bolsas entra en el bar para devolverle el dinero a Krew quien te obsequiará con una mejora de arma que aumenta la cadencia de disparo de la dispersora.



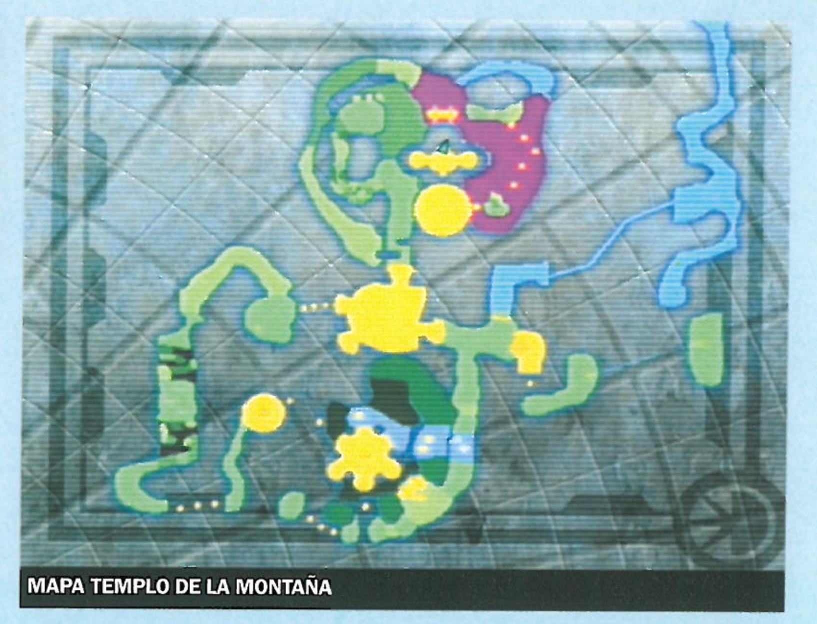
MISIÓN 18

Objetivo Recoge los tres artefactos
Lugar Templo de la montaña
Personaje que la encarga Onin
CONSEJOS

·Dirígete a la zona del bazar y entra en la tienda de lona para charlar con la vidente Onin a través de su peculiar loro. Luego debes ir a la zona oeste de la ciudad para utilizar el portal de teletransporte allí situado.

·Dispara a la roca flotante para que se invierta de manera que puedas utilizar el elevador que te lleva a la zona de abajo. Necesitas encontrar y recoger los tres artefactos aunque el orden en que lo hagas es indiferente. El punto de





MAPA TEMPLO DE LA MONTAÑA

partida en todos los casos es la estancia central.

·Recoge la lente: Toma el camino del sur, donde hay un cabezachapa que utiliza un escudo. Tras las ranas deberás enfrentarte a un enorme cabezachapa al que debes disparar cuando deje al descubierto su panza y rodearlo cuando embista. Luego salta sobre el saliente del suelo. Tras cruzar una pasarela de roca ésta se desmenuzará para formar tres plataformas flotantes que te permiten ascender al saliente superior. El camino hasta la lente es fácil y cuando la recojas móntate en la plataforma flotante que permite atajar hasta la estancia central.





·Recoge el equipo: Ahora toma el camino central de las tres plataformas flotantes que debes invertir con disparos. Debes enfrentarte a otro cabezachapa que embiste como un toro y luego escalar una ladera esquivando un desprendimiento continuo de rocas. Finalmente recoge el equipo y móntate en la plataforma flotante que permite atajar hasta la estancia central.



·Recoge el fragmento: Toma por último el camino norte que te obliga a enfrentarte a una plaga de cabezachapas saltarines. Lucha con el del escudo y sube para toparte con un estanque tóxico. Tras saltar el primer tramo llegarás a un segundo donde hay unas cajas cuadradas en su superficie: golpéalas tal y como te indicamos a continuación para formar un camino que te permita pasar por encima del estanque.

Caja 1: al frente, izquierda, izquierda, izquierda y al frente
Caja 2: al frente, izquierda, al frente, izquierda y al frente
Caja 3: al frente, derecha, derecha, derecha y al frente



Caja 4: al frente, al frente, derecha, al frente y al frente
Caja 5: al frente, derecha, al frente, al frente y derecha
Luego deberás enfrentarte con otro cabezachapa embestidor en un ring circular tras el cual podrás acceder al recinto donde está el fragmento.

ESFERAS PRECURSOR
1. Dentro de la segunda catarata de camino hacia la lente.
2. En el estanque que rodea el templo que acoge la lente.
3. Tras vencer al cabezachapa embestidor de camino hacia el equipo, antes del desprendimiento.
4. Protegida por un cabezachapa con escudo de camino hacia el fragmento.
5. Al llegar al estanque tóxico búscala tras uno de los dos árboles de la derecha.
6-10. Al llegar al estanque tóxico salta al lado izquierdo para tomar un sendero que conduce de vuelta al principio del camino.
11-13. Tras lograr el fragmento, vuelve al ring circular y busca las tres esferas en la base de un árbol. Salta hacia allí.
Se desbloquea Misión bonus 7



Misión Bonus 07

OBJETIVO
Lleva el paquete al escondite de la resistencia.
CONSEJOS
·Esta prueba es muy complicada ya que el tiempo del que dispones (90 segundos) es muy escaso para la longitud del recorrido. Cualquier fallo o choque, por pequeños que sean, resultarán fatales.
·Estudia el itinerario más corto, familiarízate luego con él e intenta llegar hasta la guarida de Torn en el tiempo marcado.

MISIÓN 19

Objetivo Activa los 5 interruptores
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Vin
CONSEJOS



·Acude a la central eléctrica para charlar con Vin quien te recomienda activa los interruptores que ponen en funcionamiento un ascensor que da acceso al palacio del barón.
·Sal a la calle y destruye los 5 cañones señalizados en el mapa sin que te dañen ya que intentarán alcanzarte en cuanto te acerques. Además la guardia carmesí no dejará que destroces así como así las dichas medidas de seguridad.
·Por último, pisa el interruptor que queda al descubierto al hacer añicos cada cañón.
Se desbloquea Misión 20





MISIÓN 20

Objetivo Sube en ascensor al palacio
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
·Llega hasta el ascensor y móntate en él. Luego debes recorrer la enorme tubería llena de trampas que lleva hasta el tejado del palacio. Las vistas en este lugar son magníficas pero las caídas no tanto.
·Primero calcula para pasar entre las aspas electrificadas, más adelante



rodea el suelo electrificado por el lateral izquierdo y luego pasa al lado derecho.
·Tras encargarte de la primera torreta debes superar unos tramos de pinchos giratorios y una segunda torreta.
·Sobrepasa otra hélice por el lateral derecho y pasa bajo la tubería sin precipitarte al vacío.



·Te aguardan más pinchos y suelos electrificados que debes superar por el lateral derecho antes de enfrentarte dando saltos a dos cañones giratorios.
·Utiliza las salientes del lado derecho y asiste a la secuencia de vídeo a través de la claraboya.
ESFERAS PRECURSOR
1. Al llegar arriba búscala sobre una tubería.
2. Un poco antes de llegar a la primera







torreta.
3. Debajo de la tubería tras la segunda torreta.
Se desbloquea Misión 21

MISIÓN 21

Objetivo Derrota al Barón
Lugar Tejado del palacio
Personaje que la encarga Ninguno


MAPA TEJADO DEL PALACIO





CONSEJOS

·Debes luchar contra el Barón Praxis quien está montado en un letal robot volador.

·En esta primera parte del combate el aristocrático villano usará las ametralladoras de sus brazos. Esquiva los disparos mientras intentas alcanzarle con tu blaster para dañar su escudo energético que debe recargar en el generador cuando se vacíe la barra correspondiente.

·La barra paralela indica su estado de salud: reduce un tercio esa barra para que el barón huya a la siguiente zona del tejado.



·Ahora recurrirá a unos misiles que impactan en las dianas rojas que aparecen en el suelo. Bastará para que no te sitúes sobre ninguna de ella para evitar las explosiones. Mientras sigue atizándole con el Blaster hasta que pierda otro tercio de salud.

·En la última fase de combate el barón utiliza unos remolinos de fuego e intenta embestirte así que aléjate todo lo que puedas de él y afina la puntería.

·Pese a la derrota consigue escapar así que toma el ascensor que te lleva a la planta baja.



ESFERAS PRECURSOR

1. Al lado de la puerta del ascensor del final.

Se desbloquea Misión 22

MISIÓN 22

Objetivo Lleva a agentes de la resistencia
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS

·La misión comienza al salir a la calle así que móntate rápidamente en el vehículo que te aguarda fuera y recoge al primer agente. Para ello detén el coche a su lado y cuando se monte sal pitando hasta su destino.

·Repite el proceso otras tres veces sin que ninguno de los pasajeros muera durante el camino por culpa de algún golpe, de un disparo o carbonizado por la explosión del vehículo.

·Si en el intervalo que transcurre entre que dejas a un agente y recoges a otro decides cambiar de aeronave, hazlo por una de dos plazas como mínimo.

Se desbloquea Misión 23



MISIÓN 23

Objetivo Protege el lugar sagrado
Lugar Ciudad Muerta
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS

·Como recompensa por los servicios prestados hasta el momento Torn te entrega el tambor Vulcan y te manda a Ciudad Muerta para que practiques un poco con este nuevo arma.

·Este lugar está plagado de cabezachapas, algunos muy peligrosos ya que utilizan armas de proyectiles y no tienen mala puntería, no.

·El camino resulta bastante obvio y sólo debes preocuparte de los dichosos cabezachapas y de no caer al lodo. Así que avanza hasta encontrar la casa de Samos.

Se desbloqueo Misión 24



MAPA TEJADO DEL PALACIO

MISIÓN 24

Objetivo Liquida exploradores
Lugar Bosque Refugio
Personaje que la encarga Sombra
CONSEJOS

·Por fin conoces a la Sombra quien resulta ser Samos aunque algo cambiado. Como no podría ser de otra manera te encarga una misión que debes realizar en el Bosque Refugio.

·Primero de todo ve hasta la entrada del Templo de montaña donde la chica mecánico ha dejado la turbotabla que será tuya a partir del momento en que la recojas.

·Luego utiliza el portal de teletransporte y móntate en la plataforma iluminada para llegar al susodicho Bosque Refugio.

·En este lugar idílico moran 5 seres alados llamados exploradores cabezachapa. Tienes que dar caza a todos ellos pero son demasiado rápidos para poder alcanzarles corriendo así que móntate en la turbotabla. Gracias a ella conseguirás la punta de velocidad necesaria para cazarlos.

ESFERAS PRECURSOR

1. En la base de la catarata de la zona noroeste.
2. En la zona sur, al lado de la empalizada de madera.
3-9. Sumergidas en el agua del lago de la zona este.

Se desbloquea Misiones bonus 8 y 9 y misiones 25 y 26



MAPA BOSQUE REFUGIO



Breath of Fire: Dragon's Quarter

Ryu y Nina se han hecho un cambio de imagen para estrenarse en PS2 y, como su nueva aventura es más bien cortita, hemos decidido ofreceros una guía rápida con la que poder superar uno de los RPG's más atractivos de la temporada navideña. ¿Te atreves a luchar como todo un dragón?

1 JUGADOR
TARJETA 240 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **62,95 EUROS**

CONSEJOS

- Es recomendable matar a todos los enemigos que se crucen en tu camino.
- Para aprender rápido las claves del juego habla con todas las personas que veas.
- Utiliza diferentes objetos para atraer, despistar, debilitar o matar enemigos a distancia.
- Usa la magia apropiada contra cada tipo de adversario.
- Utiliza la habilidad D-Dive lo menos posible para disminuir en gran medida tu Ratio al final del juego.

RANGER HQ

Sal por la puerta y continúa por el pasillo siguiente hasta subir las escaleras. Sigue hasta la siguiente habitación y habla con Bosch. Retrocede por el pasillo contiguo, entra por la puerta que bloqueaba un hombre y baja las escaleras. En esta sala verás unas cabinas telefónicas y dos puertas. La cabina sirve para grabar la partida y la habitación de la izquierda te lleva a la "ciudad". Entra por la puerta de la derecha. Después del vídeo, baja hasta la vía y entra en el túnel.



LIFT TO BIO CORP

En la segunda área, después de pasar el pasillo, sigue por la derecha hasta la habitación contigua, coge el objeto y retrocede hasta la puerta. Ahora toma el otro camino hasta la siguiente sala y continúa por la vía . Sigue hasta el final del pasillo y abre el cofre (necesita la llave que conseguirás de un enemigo) para obtener la habilidad **Steal**. Gira a la derecha y continúa por la derecha. Atraviesa la vía y coge el objeto de la habitación siguiente. Retrocede hasta la sala del cofre y sube las escaleras para bajar por el ascensor de la siguiente



habitación. Sigue al Este hasta ver un cofre. Mata al enemigo que esté junto a él para obtener la llave y ábrelo (obtendrás la habilidad **Side Slash**). Continúa hacia el sur dos salas y gira a la derecha hasta llegar al andén de un tren. Sigue por la puerta de la derecha y baja por el ascensor. Sal de la habitación, mata a todos los murciélagos y continúa hacia el sur hasta atravesar dos pequeñas habitaciones. En la siguiente sala sigue recto y gira a la derecha para coger el objeto que oculta la caja. Retrocede



hasta la entrada y toma el otro camino, continúando hacia el sur. Sigue por el pasillo hasta la segunda puerta, coge el objeto y retrocede hasta la primera. Después de atravesar el puente entrarás en una sala de peligro de la cual no podrás salir hasta que no acabes con todos los enemigos. Mata primero los del pasillo derecho y seguidamente los del izquierdo. Coge la llave que te darán como recompensa y abre el cofre para obtener **Kick**. Sube las escaleras, entra por la puerta y sigue recto. Sigue hacia la izquierda atravesando un pasillo con muchas puertas. Usa el ascensor para subir.



APPROACH SOUTH

Sigue recto hasta el Genic Processor. Tras el vídeo sigue por la puerta de la izquierda y atraviesa el pasillo hasta la siguiente habitación. Sube por el ascensor.

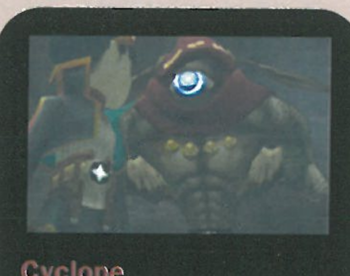


GENETIC ACCUMULATOR

Sigue por el pasillo hasta que veas dos puertas, una al lado izquierdo y otra frente a ti. Continúa por esta última hasta coger el objeto que oculta la caja, retrocede y entra por la puerta de la izquierda. Atraviesa todos los cuartos cogiendo los objetos y matando a los gusanos, hasta llegar al andén del tren.

OLD WASTE SHAFT

Después del vídeo graba la partida, atraviesa la siguiente sala y te enfrentarás al primer *boss* del juego.



Cyclope

Realmente es muy sencillo matar a este enemigo. Tan sólo necesitas haber aprendido la habilidad Kick y haberla activado en tu espada. Lo primero que hará el Cyclope es aumentar su fuerza. Justo después tendrás que acercarte, si es que no puedes alcanzarlo desde donde estás, utilizar tu golpe de nivel 3 y seguidamente la habilidad Kick, con la que desplazarás ligeramente a tu enemigo. Después utiliza los AP que te hayan sobrado para retroceder y situarte a una distancia prudencial (junto a la chica que está en el suelo). Repite el proceso hasta eliminarlo y no te tocará ni un solo pelo.





Tras el combate obtendrás el **D-Dash**, habilidad con la que te podrás desplazar mucho más deprisa. Ahora que Nina se ha unido a tu grupo sigue hacia el oeste. Mata a todos los enemigos para obtener una llave, retrocede hasta la sala anterior al enfrentamiento con el cyclope y abre el cofre. Regresa hasta la sala donde estaban las arañas y entra por la puerta de enfrente. Coge todos los objetos, y retrocede para entrar por la puerta situada a la izquierda del pasillo. Sigue por la siguiente puerta y atraviesa el largo pasillo hasta las escaleras que te conducirán a la siguiente planta. Continúa recto hasta una sala donde verás 2 puertas. Entra por la de la izquierda y sigue hasta el final. Coge los objetos, retrocede y sigue por la otra puerta. Ya sois tres, Lin se une al grupo. Continúa hacia el





este y después hacia el norte hasta las próximas escaleras. Tras matar a las arañas de la sala Danger, continúa siguiendo los pasillos hasta la siguiente escalera. Sal de la habitación, gira a la izquierda y continúa hasta el final de la sala. Mata al cyclope coge los objetos y sigue hacia el este. Atraviesa los pasillos hasta la próxima escalera. Sigue recto, entra por la puerta de la izquierda e inspecciona al cyclope muerto situado en el suelo. Elimina a todos los parásitos que saldrán del cadáver para obtener una llave, sigue hacia el norte y abre el cofre para conseguir la habilidad **There!**. Retrocede hasta la sala principal, donde están todas las puertas que te quedan por abrir, y sigue hacia el este. Mata al cyclope y coge los objetos. Sigue por la puerta central de la sala principal.





Opcional: Si tienes suficientes objetos para restablecer tu vida es recomendable matar a todas las hormigas de la sala, ya que después se convertirá en Danger y tendrás que eliminar a una hormiga mucho mayor que te dará bastante experiencia y objetos interesantes. Para matar a dicha hormiga mantente todo lo pegado a ella que puedas y utiliza los golpes más potentes. También puedes utilizar la magia de fuego de Nina para cerrarle el paso por la retaguardia ya que el fuego puede ser una potente arma contra este insecto.

Continúa todo recto hasta el End Sector Borough. En este pequeñísimo poblado podrás aprovechar para comprar armas,



inspeccionar todos los objetos que tengas con interrogantes, guardar la partida y hacer sitio en el inventario dándole los objetos que quieras a una de las chicas para que te los guarde.

LIFT: LOW SECTOR

Al entrar al andén volverás a encontrarte con Bosch, pero esta vez no será muy amigable que digamos. Este combate será sumamente fácil, ya que lo único que deberás tener en cuenta es el incremento del contador que se acaba de activar (situado en la parte superior derecha de la pantalla). Cuanto más utilices el poder del dragón, más rápido subirá el contador y cuando llegue a 100% el juego habrá acabado. Para el combate es normal llegar del 7 al 10%.



A partir de ahora el marcador seguirá contigo a lo largo de todo el juego, además, la habilidad D-Dash también consume puntos, o sea que tendrás que ir más despacio. Aparte, en los combates podrás utilizar el D-Dive para convertirte en Dragón, aunque siempre vigilando el consumo de puntos. Después de este combate aparecerás en una nueva sala con tres caminos a elegir y una cabina para grabar partida. Baja por las escaleras al este y sigue recto hasta obtener el objeto. Retrocede hasta la sala principal y baja por las escaleras situadas al oeste de la sala. Sigue los pasillos hasta encontrar dos puentes en los que hay muchos murciélagos. Elimínalos a todos para obtener una





llave y continúa por la puerta que te falta, al este, para encontrar el cofre y obtener la habilidad **Joltball**. No entres por la puerta situada al sudoeste si no quieres volver al pequeño poblado que acabas de encontrar. Regresa a la sala principal y sube por las escaleras situadas al sudeste de la misma. Sigue recto, gira a la derecha y sube por las escaleras de la segunda sala. Continúa por la puerta del Este. En esta sala encontrarás un cerdo soldado de unas dimensiones considerables. La mejor táctica es utilizar a Lin y el fuego de Nina para matarlo a larga distancia ya que en el combate cuerpo a cuerpo su contraataque puede hacer mucho daño. Sigue por la puerta del norte hasta el final del pasillo y mata a todos los cerdos para obtener una llave y así poder abrir el cofre (habilidad **Blow Up**). Retrocede hasta la sala del cerdo grandote y sigue hacia el este. Sube las escaleras, atraviesa el pasillo y mata a todos los enemigos de la siguiente sala para obtener una llave. Sigue por la puerta situada al noroeste de la sala atraviesa el puente y abre el cofre para conseguir la habilidad **Rust Armor**. Ve





al oeste y luego al sur. Atraviesa el pasillo, mata a los gusanos y al cerdo grande y dirígete por el este hasta una habitación con muchos enemigos. Ten mucho cuidado e intenta evitar luchar contra muchos a la vez. Cuando los mates a todos obtendrás una llave. Abre el cofre para conseguir una página más en el inventario. Dirígete hacia el sur y sube por el ascensor.

LOW SECTOR BOROUGH

Aprovecha la estancia en la ciudad para comprar armas, grabar y almacenar objetos. Cuando estés listo baja por las escaleras situadas al oeste e inspecciona todas las habitaciones. En la habitación situada más al oeste encontrarás a un hada que te iniciará en el maravilloso mundo de las hormigas, un minijuego en el que utilizando hormigas podrás conseguir multitud de habilidades, armas y diversos objetos muy útiles. Regresa a la ciudad.



Liutenants

No te cures el veneno ya que en el siguiente turno volverás a estar igual. Lo más conveniente es eliminar en primer lugar al mago, ya que sus ataques son muy contundentes y puede utilizarlos en la distancia. Utiliza tus ataques físicos contra él y a Nina para acorralar al soldado con la espada. El pistolero es el menos peligroso aunque también tiene que vigilarse ya que podrá curar a sus compañeros.



CORPLAB

Después del combate coge la tarjeta de identificación y regresa a la puerta por la que no has podido pasar anteriormente. Sigue por el pasillo, graba la partida y entra por la siguiente puerta. En esta habitación hay una puerta a cada lado. Dirígete al este, recoge todos los objetos que encuentres, retrocede y entra la puerta del oeste. Sigue el pasillo hasta el final y sube en el ascensor. Atraviesa el pasillo y entra por la primera puerta a la derecha, siguiendo hacia el sur hasta entrar en una habitación con 2 Rafflesias en su interior. Para eliminarlas evita los ataques mágicos, ya que de lo contrario les harás mucho más fuertes. Obtendrás una llave al acabar con ellas. Sigue hacia la izquierda y otra vez izquierda. Elimina a todas las moscas para obtener un preciado objeto. Sigue al norte y, tras eliminar los gusanos, al oeste. Abre el cofre para obtener la habilidad **Rounsaber**. Vuelve hacia el este y utiliza el ascensor. Atraviesa el pasillo y entra en la siguiente sala. Aquí tienes que tener mucho cuidado para no combatir contra varios enemigos a la vez. Cuando hayas acabado con ellos sigue hacia el oeste y luego al sur. Continúa por la puerta de la izquierda. Atraviesa el puente, sigue recto y entra por la puerta de la derecha. Cruza el puente, coge los objetos y retrocede. Continúa hacia el sur. Después de un vídeo bastante revelador ve al este hasta el siguiente ascensor. Sigue el pasillo todo el rato eliminando a los soldados (las magias de Nina y los golpes múltiples serán de gran ayuda) hasta encontrar el siguiente ascensor (la primera habitación que encontrarás a la derecha tiene un cofre pero todavía te falta la llave). En el piso 5 sigue el pasillo hasta una habitación en la que podrás comprar y grabar partida. Retrocede hasta la sala anterior y continúa al norte. Sigue todo recto hasta las siguientes escaleras.







FROZEN ROAD

Al salir de la habitación sigue recto, elimina a los monstruos, coge los objetos y ve hacia el norte. En la siguiente sala gira a la izquierda y mata a todas las ranas voladoras para conseguir una llave. Abre el cofre para obtener la habilidad **Greetings**. Retrocede por el camino de la izquierda y sigue hacia el norte. Al salir a la siguiente sala, tras usar las escaleras, ten cuidado con las cajas ya que contienen unos animalillos muy viscosos. Elimínalos para conseguir una llave. Sigue por la siguiente puerta, mata a todos los monstruos y abre el cofre para obtener la habilidad **Feint**. Dirígete hacia el norte y sube la escalera. Mata a todos los Goos de la siguiente sala y ve hacia el norte hasta encontrar un cofre. Ábrelo para obtener un **arma ????????**. Continúa por el este para entrar en una habitación Danger. Elimina a todos los enemigos con mucha paciencia y sube por las escaleras de la habitación contigua. Sigue todo recto y luego a la izquierda. En esta sala verás que hay una gran cantidad de Beak. Elimínalos a todos con mucho cuidado para conseguir una llave. Sigue al norte para obtener la habilidad **Fragball**. Sigue por la puerta situada más al nordeste de la sala donde has matado a todos los Beak. Atraviesa el camino, graba la partida y sube las escaleras.













STORAGE

Sal de la habitación, sigue por el pasillo de la izquierda y prepárate para el combate.



Captains and Leaders

Lo más importante de la batalla es detener el paso de los soldados del flanco derecho. Utiliza el Fragball de Nina para ello. También puede servir el Joltball. Arremete contra el resto de enemigos físicamente, utilizando golpes con los que puedas herir a varios enemigos a la vez, sin olvidar nunca el estado de salud. Necesitarás muchos kits de vida para poder proseguir el juego. Si se te resisten, siempre tienes la posibilidad de utilizar el D-Dive, aunque con moderación.



Asimov

justo al acabar con los soldados un robot enorme entrará en juego, aunque no tiene por qué resultarte muy difícil. Utiliza el Fragball de Nina para impedir su avance y castígalo físicamente con Ryu. Utiliza a Lin para atacar conjuntamente a las Annexes (sondas que crea el robot) y al propio Asimov. Al restarle toda su vitalidad sitúate a una distancia prudencial hasta que explote. No utilizas ataques de rayo ya que el robot es inmune y las Annexes recuperan vida con él.



Zena

Ahora le toca el turno a la capitana ya que no quiere dejarte pasar. Elimina a uno de los dos magos muy deprisa y deja al otro al borde de la muerte (si los matas a los dos la capitana se volverá mucho más fuerte). Utiliza a Ryu contra Zena y a Lin y Nina contra los magos. Cuando le haya quitado más de la mitad de la vida a Zena, momento en el que aumentará su fuerza, ya puedes eliminar al otro mago, y concentrar todos los ataques en ella. Si se pones las cosas mal recurre al D-Dive. Otra técnica sería centrar todos los ataques en Zena desde el principio y olvidarte de los magos.

INDUSTONE

Al finalizar el combate contra Zena dirígete al Oeste y entra por la puerta central (si no eliminaste a los magos que la acompañaban en la lucha, puedes acabar con ellos entrando en la sala del sudoeste). Sube todo recto



y usa las escaleras. Al salir encontrarás unos cuantos enemigos que te robarían hasta la camisa. Continúa recto, sube las escaleras y entra en una sala llena de gusanos. Elimínalos, retrocede y continúa por la puerta situada más al sur. En esta sala tendrás que derrotar a un demonio llamado Baphomet. Para lograrlo deberás tener siempre un personaje dentro de su radio de acción ya que en caso contrario se recuperará 200 puntos de vida por cada turno. Lo mejor es utilizar el Fragball de Nina y los disparos de Lin.



Cuando lo hayas eliminado conseguirás la habilidad Fireblast. Ve hacia la siguiente puerta, sube por el ascensor y sigue hacia el este. En esta habitación verás que hay 3 robots muy parecidos a Asimov, y realmente lo son, aunque más pequeños. Si puedes, durante el combate róbales el **Battery Pack** sin el cual no podrán hacerte nada. Continúa recto hasta llegar a otra sala con robots. Mata a todos los enemigos para obtener una llave. Sigue hasta la siguiente sala, sube las escaleras y entra en el despacho, dónde encontrarás un cofre que contiene la habilidad **Let's Dance**. Dirígete hacia el sur hasta llegar a otra gran sala llena de enemigos y después gira al oeste hasta el siguiente ascensor. En cuanto llegues al tercer piso entrarás en una sala Danger en la que tendrás que acabar con un Baphomet y unos cuantos murciélagos. Tras el combate ve por el este hasta llegar a una sala con 4 robots. Destrúyelos para obtener una llave. Abre el cofre para conseguir la habilidad **Fireball**. Sigue al este hasta el siguiente ascensor.



INDUSTTWO

En el siguiente piso deberás registrar todos los cadáveres hasta que aparezca un personaje con un ojo rojo. Si no tienes suficientes kits, antes del combate da vuelta atrás para comprar unos cuantos y regresar con más posibilidades de victoria, porque el combate no será fácil.



Tranta

Este enemigo es bastante problemático ya que utiliza ataques que duermen a tus personajes, aparte de disminuirles la velocidad, movimientos, defensa, etc. y absorber su HP. Para combatirlo deberás mantener a Nina lejos de él utilizando su Fireblast. A Lin también lejos castigándolo con los combos más potentes que tengas, mientras que a Ryu lo deberás posicionar junto a Tranta vigilando cada turno su estado de salud y utilizando tantos kits como sean necesarios.

Ahora que tienes la llave de nivel 2 puedes acceder a cualquiera de las dos puertas que tiene la sala, y en cualquiera de las dos encontrarás un enemigo final, aunque puedes matar tan sólo a uno de ellos. Pero si los matas a ambos tendrás acceso a dos habilidades nuevas para tus personajes, aunque estos nuevos ataques los absorberá el enemigo final de esta área aumentando su fuerza.



Geegagis

Subiendo por la puerta del lado este te encontrarás con Geegais, un enemigo muy poderoso aunque también sumamente lento. Utiliza Fragballs para reducir su defensa y quitarle mucha vida, sométele a tus más potentes combos con Ryu y mantén a Lin alejada curando las heridas de sus compañeros. Cuando veas que se está preparando para lanzar su TAKE THAT, aléjate cuanto puedas de él ya que la potencia de este ataque depende de la distancia a la que te encuentres. Al eliminarlo conseguirás una llave con la que obtendrás la habilidad SpiritCharge.



Deegon

Subiendo por la puerta del lado oeste encontrarás a Deegon, mucho más rápido que Geegais, pero también más débil. Utiliza la misma técnica que con Geegagis vigilando sus contraataques y su Fireblast. Ciérrale el paso por la retaguardia utilizando Fragball y utiliza también a Lin para restarle vida. Al eliminarlo conseguirás una llave con la que obtendrás la habilidad Too Slow.



Tranta

Prosiguiendo tu camino volverás a encontrarte con este siniestro ser. Al haber absorbido los poderes de los anteriores enemigos ahora podrá utilizar sus técnicas o sea que vigila mucho, sobretodo con el TAKE THAT. La mejor manera para eliminarlo (hay que tener muchos kits de vida) es arremeter contra él con los combos más potentes y largos que te sea posible. Es conveniente pasar un turno para acumular puntos AP y así poder realizar combos más largos. Una baza a favor suyo es que en los contraataques te absorberá vitalidad, o sea que le tienes que quitar más vida de la que se pueda recuperar después. El Fireblast de Nina también será de gran ayuda. Tras derrotarlo continúa por el camino hasta llegar a otra puerta en la que necesitas la tarjeta identificativa.

MIDSECTOR

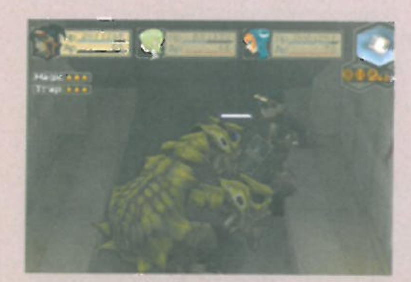
Acaba con los hombres lombriz, sigue por la puerta este y continúa hacia el norte. Gira a la izquierda y mata a todos los enemigos de la sala (los zombis están bajo el control de los Brokenhearts, por lo tanto tendremos que acabar antes con estos últimos).





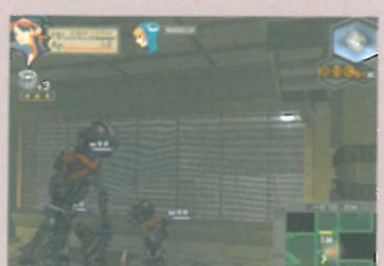


Sigue al oeste y elimina a todos los Brokenhearts para acabar también con los zombis. Retrocede a la sala anterior para recoger una llave y abrir un cofre que contiene una página extra para tu inventario. Continúa al oeste y al sur hasta la siguiente escalera. En esta planta encontrarás a unos enemigos llamados Trilizards con los que es mejor evitar los enfrentamientos cuerpo a cuerpo y utilizar magia, pero teniendo en cuenta que en cada turno cambia la afinidad del Trilizard a los diferentes elementos mágicos. Gira a la derecha y utiliza las escaleras situadas al sudeste de la planta. Coge el objeto que oculta la caja roja, vuelve a bajar las escaleras y sigue hacia el norte hasta las siguientes escaleras. Elimina a todos los hombres lombriz y recoge la llave para conseguir la habilidad **Circle Stage**. Retrocede al piso inferior y accede de nuevo al piso superior por la escalera situada al noroeste de la planta. Sigue los pasillos hasta llegar a la siguiente "ciudad".



TRINITY PIT

Aprovecha para grabar y gestionar tus armas y objetos. Dirígete al sur, donde verás una mesa muy grande con personas a su alrededor. Gira a la derecha y entra en la habitación contigua. Después del vídeo vuelve a hablar con Lin. Si no quieres hacer la sección opcional habla con el guardia situado en la sala de las literas, situada al sur de la enfermería, para ir a dormir. **Opcional**: Habla con Lin y accede a ir con ella a buscar medicinas para Nina. Entra por la puerta que está en la sala de la enfermería y dirígete al sur, donde antes había una barrera, para bajar por las escaleras al Old Sector. Recorre el pasillo, elimina a todos los enemigos de la sala contigua y continúa por el pasillo del sudeste para bajar por las escaleras. Sube por el pasillo y gira la primera esquina a la izquierda. Recoge todos los objetos de la sala y vuelve al pasillo. Ve hacia el norte hasta la siguiente intersección y gira a la izquierda. Elimina a todos los enemigos menos a los zombis. Vuelve al pasillo, continúa hacia el norte y sube las escaleras. Gira a la izquierda en la siguiente intersección y elimina a todos los enemigos de la sala para obtener una llave. Abre el cofre para conseguir la habilidad **Discharge**. Sigue hacia el sur, por una puerta grande, y sube al piso de arriba. Inspecciona esta planta (no hagas caso de los zombis) y hazte con objetos muy útiles. Vuelve al piso de abajo, sal por la puerta de la izquierda y sigue hacia el norte. Coge el objeto y retrocede del todo hacia el sur. Sube las escaleras y sigue hacia el sur hasta las siguientes escaleras. Ahora toma la puerta situada al norte de la sala, al final del pasillo, y continúa en las siguientes direcciones: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha. Baja por las escaleras, continúa por el pasillo y gira a la derecha. Entrarás en una sala Danger. Después del vídeo vuelve al piso de arriba, gira a la derecha después de subir las escaleras y sigue recto hasta la siguiente intersección, en la que deberás girar nuevamente a la derecha para acceder a otras escaleras. Ve todo el camino hacia el sur hasta llegar a otras escaleras. Elimina a todos los Brokenhearts con mucho cuidado y gira al este en la primera intersección. Mata a todos los hombres lombriz, coge la llave y abre el cofre para obtener la habilidad **Enfeeble**. Regresa a la enfermería donde está recuperándose Nina.







Al llegar nuevamente a Trinity Pit, pásate por la tienda y la identificadora de objetos antes de salvar la partida. Ve a la sala de literas y habla con el guardia para dormir. Al despertarte te encontrarás en medio de un combate Trinity Soldiers: este combate es muy diferente al resto de los que has disputado, ya que de ningún modo Nina debe morir en su transcurso. Cúrala en cada uno de los turnos y aléjala de la ventana puesto que, al derrotar a los 2 soldados que acosan a Nina, vendrán otros dos en su ayuda. Al finalizar el combate continúa por la puerta de la derecha.





LIFELINE

Al salir del ascensor gira a la izquierda dos veces y después a la derecha hasta llegar a una sala con cuatro bandidos y un cofre. Elimínalos y continúa hacia el sudeste hasta una habitación en la que encontrarás a 1 Gigantis y 4 DeVogues. Elimínalos para obtener la llave del cofre y conseguir **That's It**. Después de abrir el cofre continúa hacia el sudoeste, coge todos los objetos,



retrocede hasta la sala del cofre y sigue al oeste. Sube por el ascensor y ve hacia el oeste hasta el siguiente ascensor (por el camino encontrarás fuertes enemigos que te darán mucha experiencia y objetos interesantes). Al salir del ascensor elimina a todos los bandidos de la habitación contigua para obtener una llave y continúa hacia el norte y después al oeste. Sigue los pasillos girando a Izquierda, Derecha,



Izquierda e Izquierda hasta llegar a un cofre. Ábrelo para obtener la habilidad **How's That**. Retrocede y ve hacia el oeste.

TOP SECTOR



Rebuilt Bosch

Tu viejo amigo ha cambiado y ahora es mucho más temible que antes. Bosch sólo atacará a Ryu hasta que esté muerto, momento en el que lo deberás resucitar de inmediato, o sea que atácalo con Lin y Nina sin ningún temor a sus contraataques. Aparte, deberás encadenar potentes combos con Ryu porque cada turno se regenerará gran parte de su vida. Cuando su vitalidad baje de 1/4 utilizará un power up, volviéndose mortal de necesidad. Deberás tener una buena cantidad de kits y tonics para salir victorioso del combate.

Después del vídeo entra por la puerta y utiliza el ascensor. Gira a la derecha y graba la partida en la nueva ciudad. Vende todas las armas que has recogido si no te interesan y hazte con los objetos que necesites para proseguir la aventura. También puedes aprovechar para volver a la colonia de hormigas y tratar de conseguir todos los objetos posibles en su interior. Cuando hayas acabado sube al piso más elevado y entra por la puerta situada al noroeste.

POWERONE

En la primera sala que veas tendrás que acabar con el Karon para obtener una llave. En esta zona deberás esquivar a los esqueletos ya que pasa una cosa muy parecida a los zombis de Trinity Pit, aunque esta vez están controlados por un pequeño enemigo llamado Karon, y al eliminarlo desaparecerán todos los esqueletos que haya en la habitación. Además también comprobarás la existencia de Crushed Hearts, prácticamente iguales a los



Brokenhearts de no ser porque estos bichejos rosas se resucitan unos a otros durante el combate, por lo tanto, tendrás que eliminarlos en grupo (congélalos para evitar problemas). En la siguiente habitación gira a la izquierda, abre el cofre para obtener otra página extra para tu inventario, y gira otra vez a la izquierda. Coge los objetos del pasillo y retrocede para eliminar a los Nuggets que hay en la sala contigua. Sigue por la puerta del nordeste, elimina al Karon y sus secuaces, y continúa por el pasillo hasta el ascensor. En esta planta encontrarás un nuevo robot, RescueMech, que se pasará los combates curando a los Karels. Mátalos lo antes posible para evitar dificultades y, si puedes, róbale la habilidad **Transfer**. Al salir del ascensor sigue hacia el este y entra en la siguiente sala. Continúa hacia el sur, entra por la puerta que está en el centro de la habitación y recorre el pasillo dirigiéndote al oeste. Entra por la puerta que queda frente a ti y elimina al Karon para obtener otra llave. Abre el cofre y conseguirás la habilidad **Divine**. Sal de la habitación y ve hacia el sur hasta el siguiente ascensor. Sigue los pasillos hasta una sala donde encontrarás un Karon. Elimínalo y sigue por la puerta situada en el centro de la habitación. Acaba con todos los Crushed Hearts para obtener una llave. Entra en la habitación del sur, coge todos los objetos, retrocede y sigue al norte. Sigue el pasillo siguiente hasta volver a la sala central, rodéala completamente y abre el cofre para conseguir la habilidad Shatter. Ve hacia el oeste y





sube en el ascensor. Sube a lo más alto para conocer a un nuevo personaje.



Deamoned

Para eliminarlo tendrás que tener en cuenta que tiene una coraza que le impide recibir daño hasta pasados los 200 puntos, por lo tanto, en cada uno de tus combos tendrás que superar esta cantidad para que tus esfuerzos sirvan de algo. Deberás perder bastantes turnos para aumentar el número de AP, o utilizar la habilidad Transfer, y así conseguir combos realmente dañinos. Utiliza a Lin y Nina para recuperar la vitalidad que irás perdiendo.



CENTRE

Después de comprar y vender algunos objetos entra por la puerta y sigue por cualquiera de los dos caminos. Al bajar las siguientes escaleras gira al oeste y entra en la siguiente habitación para grabar partida. Retrocede y elimina a los Buzz Militars (no soportan los rayos) y al Creepstalker (una especie de mucosidad que se hace invisible si la estás mirando), el cual te dará una llave. Ve al este y abre el cofre para conseguir una nueva página para tu inventario. Ahora el camino se separa en 2, y cada uno de ellos te llevará a un área distinta:

PUERTA NORESTE

Sal de la habitación, baja las escaleras y elimina a Gargantua, parecido a Deamoned porque éste también dispondrá de una protección aunque de 500 puntos. Tras vencerle entra por la puerta que custodiaba al Mahadevan, utiliza magia de rayo, y elimina al resto de Ebonfires para obtener una llave. Retrocede, sube las escaleras y sigue el camino hacia el este. Por el camino verás una caja muy pensativa, dispárale con Lin para entrar en combate y tener 3 turnos antes de que explote. Atácala solamente con Ryu y mientras que Lin y Nina estén alejadas. Tras los tres turnos la caja explotará dejando la habilidad **Mirage Blast**. Ve al este y gira al sur en la siguiente intersección. Abre el cofre para obtener una **armadura ???????+4**. Retrocede y sube por el teletransportador de la sala situada al nordeste. Sigue al este hasta una habitación con 9 Goo's en su interior. Elimínalos y retrocede a la sala anterior. Ahora estarás en una habitación Danger con 2 Goo's King y un Goo Cristal en su interior. Acaba con ellos manteniendo a los personajes distanciados entre sí, ya que podría matarlos a todos juntos de un golpe. Coge la llave que te darán y abre el cofre para obtener la habilidad **Blizzard**. Continúa al este hasta el siguiente teletransportador.

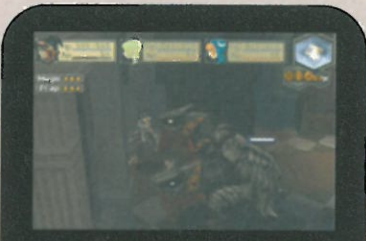


Cupid

Cupido sería muy fácil de eliminar si no fuera por su fiel mascota. Oncotte es indestructible, con la única excepción de los ataques en forma Dive, o sea que no merece la pena atacarlo. Hay que centrar todos los ataques en Cupid, aunque también puedes hacer retroceder al Oncotte utilizando a Lin, y así despreocuparte un poco de él. Cupid utiliza bastante la técnica Command mediante la cual decide a cual de los personajes deberá atacar Oncotte. Utiliza tus mejores combos para acabar con él.



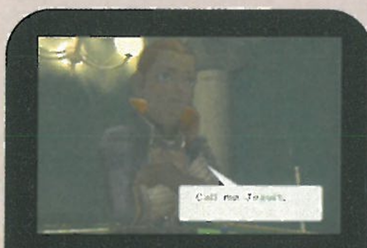
PUERTA SUDESTE
Sal de la habitación, baja las escaleras y elimina a Pantagruel, cuya protección está situada en los 200 puntos de vida. Tras su muerte obtendrás la habilidad **Shazam**. Entra en la siguiente sala y mata al Mahadevan para conseguir una llave. Retrocede sube por las escaleras y sigue al este. Encontrarás a una Pandora's Box, igual que en la puerta norte. Tras el combate y la obtención de la **Mirage Blast** ve al este. Gira a la izquierda y luego a la derecha para conseguir una **armadura ???????+4** del cofre. Retrocede y sube por el teletransportador situado al sudeste. Elimina a todos los Rafflesia's y ve al este. Entrarás en una sala Danger con 3 Cerberus en su interior. Elimínalos para obtener una llave con la que conseguirás la habilidad **Inferno**. Sigue por el camino hasta el siguiente transportador.



Hortensia
Lo más importante que tienes que tener en cuenta en el combate es el color de las baldosas que pisas en cada momento. Aunque Hortensia vaya alterando su colocación, tu máxima prioridad será evitar las baldosas marrones. Dicho esto la técnica a utilizar es casi la misma que en anteriores combates. Acumula puntos AP para lanzar tus combos más potentes, y vigila tu nivel de vida. Tras derrotar a cualquiera de los dos enemigos anteriores volverás a poder elegir entre 2 caminos.. El izquierdo te conducirá a Jezuit y el derecho a Vexacion.



TELETRANSPORTADOR IZQUIERDO
Sigue todo recto, atraviesa el puente metálico y elimina, uno a uno, a los tres Duke Knights. Tras ellos se encuentra un Duke Knight mucho mayor y también más poderoso ya que dará dos golpes por turno. Además su armadura se romperá cuando le hayas restado 3/4 partes de su vitalidad, mientras que la de los pequeños lo hace al 1/2. Coge la llave y entra por la puerta tras de él para obtener la habilidad **Hyper Kick**. Sigue hacia el nordeste hasta el siguiente teletransportador.



Jezuit
La única forma de acabar con este molesto enemigo es frenar sus pasos con las trampas mágicas de Nina, tanto el Fragball como el Mirage Blast funcionan perfectamente, con las cuales pasará de su forma invisible, Shadowwalk, en la que es intocable, a una forma táctil contra la que debes arremeter con los combos más potentes que tengas. Vigila la vitalidad de los personajes ya que es un enemigo muy peligroso.

TELETRANSPORTADOR DERECHO
Sigue recto, baja las escaleras y entra en la siguiente sala. Dererás eliminar a todos los Nervemen si quieres obtener una llave. Continúa hacia el este, sube las escaleras y entonces abre el cofre para poder hacerte con una nueva habilidad: **Lag Valhalla**. Entonces sigue al oeste hasta encontrar el siguiente teletransportador. Y ahora prepárate para enfrentarte a Vexacion.

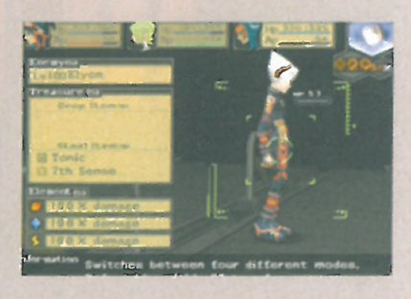


Vexacion
Lo más peligroso de este combate es la presencia de Ryked y Nalaka, los secuaces de Vexación. Cuando veas que dichos enemigos están acumulando AP no les ataques porque contraatacarán todos tus golpes, tan sólo haz lo mismo que ellos. Lo más recomendable es eliminar a estos dos individuos primero y después atacar a Vexación pero, dependiendo de tu nivel, esto puede ser una misión imposible. En este caso sería importante utilizar el D-Dive para acabar con Vexación, o en el mejor de los casos, con los tres enemigos a la vez.

Tras eliminar a Jezuit o Vexacion, utiliza el teletransportador. Atraviesa la habitación y utiliza otro teletransportador. En esta sala encontrarás 3 pedestales, en los cuales tendrás que utilizar las llaves que has conseguido al eliminar a los Regent que se han ido cruzando en tu camino. Tras activar las tres utiliza la última llave que tienes y llegarás al Centre Hall. En este lugar tendrás la última oportunidad para equiparte y aprovisionarte de objetos, o sea que aprovecha y no escatimes en gastos. Después de grabar dirígete a la siguiente puerta y sube por las escaleras para enfrentarte a Elyon.



Elyon
El siguiente combate lo tendrás que solucionar en menos de 20 turnos obligatoriamente. Lo primero que hará Elyon es crear dos clones suyos, Alter Egos, los cuales son bastante más débiles que Elyon, pero pueden dan bastantes problemas. Después de la creación, Elyon se pondrá a meditar, momento que tienes que aprovechar para golpearlo tan fuertemente como puedas, mientras Lin y Nina curarán al grupo y mantendrán alejados a los dobles. Para eliminarlo de esta manera, cada vez que medite tendrás que quitarle aproximadamente 3000 puntos de vida, la mitad de la que dispone. Si los Alter Ego no te dejan respirar y no puedes repeler aireadamente sus ataques utiliza el D-Dive para acabar con todos ellos.





Bosch
Este combate se divide en dos partes. En la primera tendrás que arremeter contra Bosch con Ryu, preferiblemente reservando el D-Dive para después, utilizar a Nina con su Mirage Blast y dejar a Lin para recuperar la vida perdida en cada asalto. Tras derrotarlo, Bosch se convertirá en un dragón igual que tú y sólo podrás restarle vida transformado. Recarga la potencia de tus golpes 3 veces y utiliza el Twister para acabar con él definitivamente.



Chetyre
Para derrotarlo tan solo deberás gastar todos puntos que te quedan hasta llegar al 100%, disparando el D-Breath contra el Dragón, y disfrutar del merecido final del juego.

PLANETSTATION , UBISOFT Y NORMA EDITORIAL SORTEAMOS...

10 PACKS DE XIII



El pack incluye el juego *XIII* y el primer número del cómic. Si quieres conseguir el tuyo bastará con que contestes de forma correcta a esta sencillísima pregunta:

¿QUÉ NÚMERO LLEVA TATUADO EL PROTAGONISTA?

A **1492**

B **XIII**

C **PI**

D **69**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetxiii*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetxiii.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de enero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 62 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *XIII* (PLANET 60) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.671, tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO78 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO78 786512

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
787339	Te Necesito	POP NACIO.
787340	Encontrarás	POP NACIO.
787238	No Es Lo Mismo	POP NACIO.
Referencia 787168	**Grita!**	Categoría: OT2
787348	While Flag	POP INTER.
787211	Rosa Y Espinas	POP NACIO.
787173	Going Under	ROCK INT.
787364	Where Is The Love?	POP INTER.
787287	Caprichosa	POP NACIO.
787342	Volver A Disfrutar	POP NACIO.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
	» POP/ROCK NACIONAL
787093	Son De Amores - POP
787140	Papi Chulo - POP
Referencia 787314	**Tanto La Quería** — Categoría: POP NACIONAL
787354	Camino De Madrid - POP
787353	La Costa Del Silencio - ROCK
786838	La Madre De José - POP
787379	Tengo Que Enamorarte - POP
786302	Molinos De Viento - ROCK
786800	Ojú - POP
787382	La Casa Por El Tejado - POP
787392	Pétalos Marchitos - POP
	» POP/ROCK INTERNACIONAL
786711	Somewhere I Belong - ROCK
787385	Me Against The Music - POP
	» HIMNOS
787363	Himno Nacional U.R.S.S.
786666	El Novio De La Muerte (estrofa)
Referencia 786700	**La Internacional** — Categoría: HIMNO COMUNISTA
787362	Himno Nacional U.S.A.
785007	Himno Nacional De España
787288	El Novio De La Muerte (estribillo)
786641	PP (Partido Popular)

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
786270	Radical
786541	Scorpia
787387	Traffic
Referencia 786512	**Zanarkand** — Categoría: DANCE/TECHNO
785865	Infected
786174	Groove 2.0
787366	Masia Storm
Referencia 786214	**Flying Free** — Categoría: DANCE/TECHNO
786306	Lethal Industry

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
787380	I'm Lovin It (Anuncio McDonalds)
785566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
787120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
Referencia 786503	**Bola De Dragón** — Categoría: TELEVISIÓN
785002	Misión Imposible - CINE
787267	Yo El Vaquilla - CINE
787378	El Último Mohicano (final) - CINE
785574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
787358	Los Siete Magníficos - CINE
Referencia 785939	**Terminator** — Categoría: CINE
787357	E.T. El Extraterrestre - CINE
786264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
785950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
786637	Bring Me To Life - CINE

VIDEOJUEGOS

Nº Ref.	Título
787095	The Legend Of Zelda
Referencia 786407	**Crash Bandicoot** — Categoría: VIDEOJUEGOS
785530	Super Mario Bros.
Referencia 787321	**Mortal Kombat** — Categoría: VIDEOJUEGOS
787377	Arkanoid







Tonos Polifonicos





1. El Último Mohicano — Ref. 5956 — BSO CINE
2. 2 Fast 2 Furious — Ref. 7120 — BSO CINE
3. Flying Free — Ref. 6214 — DANCE/TECHNO
4. El Novio De La Muerte — Ref. 7288 — estribillo — HIMNO LEGIÓN
5. Misión Imposible — Ref. 5002 — BSO CINE

HIMNOS
5007 Nacional De España
5063 Real Madrid

DANCE/TECHNO
6270 Radical
6300 Diabólica
6306 Lethal Industry
6541 Scorpia

CINE Y TELEVISIÓN
6637 Bring Me To Life - CINE
6840 Embrujadas - TV
7138 Las Tapitas - TV
7209 1 Más 1 Son 7 - TV
7267 Yo El Vaquilla - CINE

POP NACIONAL
7093 Son De Amores
6806 Loca
6838 La Madre De José
7140 Papichulo
7211 Rosa Y Espinas
7238 No Es Lo Mismo
7276 Down
7314 Tanto La Quería

ROCK NACIONAL
6246 Jesucristo García
7353 La Costa Del Silencio

OTROS
6650 Ni Más Ni Menos

Por SMS: Envía POLI78 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI78 7120

Debes tener configurado tu móvil para WAP

IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN78 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN78 784910

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



LOGOS ¡Pídelos así de fácil!

Por SMS (mensaje): Envía LOGO78 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO78 781237

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de móvil

781237	781177	69 llamadas Perdidas 781214
METAL GEAR 781133	PS2 781193	781217
Timofónica 781273	781269	781226
C.C.C.P. 781282	780836	781271

MILOGO ¡Se original y crea tus propios logos!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO78 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo: Si escribes, MILOGO78 Miguel 104 311 y lo envías al 7667

Recibes este fantástico logo en un instante



TIPOS DE LETRA

Miguel 106	Miguel 104
101	Miguel 103
Miguel 112	MIGUEL 102
Miguel 109	Miguel 106
MIGUEL 111	Miguel 110



NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS





NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).

Tonos polifónicos validos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es Teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. de Correos 276, 03590 Altea

Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incluido) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incluido). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.(2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)

TOP PLANET

¿Quién decía que no existe el videojuego de autor?

Beyond Good & Evil

Carisma y personalidad son las señas de identidad que Michel Ancel ha sabido transmitir a su nueva creación. Quizá no vaya a ser el juego más vendido del año, pero desde luego es uno de los mejores

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**

A estas alturas de la vida que un videojuego te deje muchísima libertad para explorar un mundo enorme ya no es noticia. Que su desarrollo sea muy variado y te obligue a pasar por fases de distinto género tampoco es nada del otro mundo; y que tengo una parte gráfica más que notable, unida a una historia interesante es prácticamente una obligación. Lo que ya no es tan normal es que todos esos elementos estén en un mismo juego y que encima todos funcionen a la perfección, y eso es exactamente lo que Michel Ancel ha conseguido en *Beyond Good & Evil*; añadiendo además ese punto de fantasía y de humor del que hizo gala en la saga *Rayman* (aunque eso sí, los protagonistas tienen todos extremidades y cuellos y se supone que esta vez la historia tiene un punto realista).

Pese a que este juego es básicamente una aventura clásica (o sea, con sus combates, sus saltos y sus puzzles) tiene un desarrollo que resulta de lo más original. Eso se debe a que Jade, nuestra verde protagonista, no avanza sola sino que cuenta con un acompañante que será imprescindible gracias a que podremos controlar a nuestra heroína y hacer realizar acciones a su ayudante con un botón del mando, permitiéndoles cooperar para superar diversos obstáculos (apretar interruptores a la vez, derribar a enemigos, mover bloques) e incluso

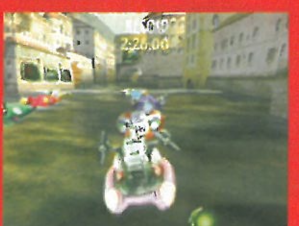
Jade no estará sola sino con un compañero que le será imprescindible para avanzar



Jade no está practicando para go-gó de discoteca, es que su palo es tan poderoso que reluce.

Unos minijuegos siempre ayudan

El minijuego, ese invento que te ayuda a olvidarte de la aventura principal sin tener que salir del propio juego, tiene varios representantes en *Beyond Good & Evil*, pero lo más importante es que el desarrollo de la aventura prácticamente obliga a triunfar en todos y cada uno de ellos.



Carreras

Eso de que los juegos de plataformas y las aventuras en general contengan fases a lo *F-Zero* se está convirtiendo en toda una moda. En esta ocasión lograr la victoria nos permitirá obtener una perla (la moneda oficial en el taller de reparación de vehículos) cosa que no es muy difícil ya que contamos con un láser y varios turbos.



Los Tres Cocos

No os engañéis. Se trata del típico juego del *trilero* en el que debemos adivinar donde está escondida la canica. Lo complicado del caso es que mueve las tres cáscaras de coco un personaje ciego que tiene de agilidad en las manos todo lo que le falta de vista. Si lo logramos conseguiremos bastante dinerito.



El *Air Hockey* futurista



Todos hemos jugado alguna vez a eso del disco deslizándose sobre una cama de aire. En *Beyond Good & Evil* encontramos una nueva versión futurista, con la principal diferencia de que hay más discos. Tenemos que conseguir que todos acaben en el campo de nuestro contrario y el premio es (otra vez) la susodicha perla.



¡Qué divertida es la resistencia! Aquí la *prota* pasando una "gincana" a base de láseres.

O Jade está encendiendo una hoguera de San Juan o ya ha vuelto a explotar otro enemigo.

pelear contra *final bosses*. Añadid a eso unos mundos enormes entre los que deberemos movernos mediante vehículos que encima deberán mejorarse para permitirnos descubrir nuevas zonas...

Total, que sólo ese diamante llamado *Jak II* supera a este juego en lo que a este aspecto se refiere. Los únicos *peros* que podemos encontrarle al juego son que quizás sus situaciones son demasiado fáciles de resolver y que se nota una cierta incongruencia en la historia, más que nada porque están mostrando un ambiente la mar de trágico (con huérfanos, secuestros en masa, oscuras conspiraciones e invasiones cósmicas) pero la cosa no acaba de arrancar ni a nivel dramático ni a nivel emotivo.

El juego funciona como el mecanismo de un reloj suizo recién salido de fábrica

Pero bueno, todo se le puede perdonar a un juego que funciona como el mecanismo de un reloj suizo recién salido de fábrica: cada nudo del argumento queda atado y bien atado, cada zona del mapeado debe ser visitada para conseguir créditos y perlas, cada tienda contiene un artículo que debemos adquirir para poder avanzar... En resumen, que *Beyond Good & Evil* es una lección de estilo de todo un maestro en esto de hacer videojuegos.



Las aptitudes de Jade para emular a Victoria Adams son más que evidentes. Lástima que se hiciera fotografa/aventurera.



- El sistema de cooperación
- Imaginación desbordada
- Muchas horas de juego
- A veces es demasiado fácil

AMBIENTACIÓN Fantástica en todos los sentidos. Un mundo mágico, señores.	9
GRÁFICOS Unos modelados sencillos pero ideales para la mecánica del juego.	8
JUGABILIDAD Un control redondo y una mecánica que jamás pierde al espectador.	8,5
DURACIÓN La normal en una de estas aventuras (o sea, muchas horas de juego)	8
VIDILLA Múltiples minijuegos, múltiples escenarios y múltiples situaciones.	9

Un mundo mágico y enorme para explorar y muchos personajes con los que interactuar



! Te gustará si te gustan... ***Jak II: El Renegado* y *Ratchet & Clank***

Las ventajas de un CD



Nuestra protagonista Jade contará con varios reproductores de M-CD (como un DVD pero en versión videojuego) distribuidos a lo largo y ancho del planeta Hyllis (bueno, y del resto de mundos que podrá visitar). Su utilidad es de lo más variopinta, desde guardar la partida hasta recibir nuevas misiones, pasando por leer nuevos ejemplares del periódico de la resistencia o ver lo que han grabado las cámaras de seguridad de un lugar concreto. Vamos, que lo único que aún no permite hacer el aparatito es ver la trilogía de *El Señor de los Anillos* con sonido Dolby Surround...







► LOS CHICOS DE UBI DAN UNA LECCIÓN de cómo debe ser la cámara de un videojuego en *Beyond Good & Evil*. Pese a que el jugador casi siempre puede moverla libremente, en muchos momentos se volverá fija para mostrar el plano más espectacular o para ayudar a la jugabilidad (o sea, para que no veamos algún que otro obstáculo).

Luz, fuego, destrucción

ESDLA: El Retorno del Rey

En esta secuela de *Las Dos Torres* EA vuelve a adaptar la fórmula *Dynasty Warriors*, eso sí, con unas mínimas novedades que no evitan una fortísima sensación de *dejà vu*

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **63,95 euros**

Como ya demostraron en su día *Enter the Matrix* y, cómo no, *Las Dos Torres*, si tienes como base una licencia de éxito no hace falta desarrollar un juego demasiado brillante para conseguir unas ventas excepcionales (lo mismito que pasa en el mundo de la música con los discos de *Operación Triunfo*, vamos). Es por eso que este *El Retorno del Rey*, pese a repetir la mayoría de defectos de su antecesor, va a ser uno de los grandes éxitos de estas Navidades... otra cosa es que realmente se lo merezca, teniendo en cuenta la fortísima (y buenísima) competencia que le rodea. No podemos decir, eso sí, que los desarrolladores no hayan introducido novedades. La más destacada es el demandadísimo modo cooperativo, que nos permite pasarnos el modo Historia a cuatro manos, con lo que supone de descanso para nuestros sufridos dedos y la diversión que comporta. Lástima que quede un poco ofuscado por los numerosos problemas de cámara que sufre, ya que ésta no sabe muy bien a qué personaje seguir y normalmente acaba enfocando la parte del escenario que le da la real gana (muchas veces, la más incómoda para nosotros).

La novedad más destacada de este juego de EA es el demandadísimo modo cooperativo

Por desgracia ése es el tono general de un nivel gráfico muy mejorado con respecto a *Las Dos Torres*, ya que cuenta con unas animaciones de lujo, unos entornos muy detallados y con texturas increíbles, una espectacular abundancia de movimientos de cámara... pero también abundan las ralentizaciones cuando hay demasiados elementos en pantalla y, sobre todo, hay una terrible tendencia a la confusión que, por comparación, deja los discursos de Ana Palacio en un prodigio de claridad expositiva. Afortunadamente los soldados de nuestro ejército no son eliminables, porque si lo fueran estamos seguros de que acabaríamos montando auténticas carnicerías dentro de nuestras propias filas...

Interactuando contra Mordor

En cuanto a la jugabilidad en sí,


Si Gandalf patentara el detergente que le deja la ropa tan blanca, se haría de oro...





► **PETER JACKSON Y LA GENTE DE NEW LINE HAN QUERIDO ASEGURARSE** de que todos lleguemos más o menos vírgenes para ver *El Retorno del Rey*, así que en este juego no veremos muchas más imágenes que las aparecidas en los trailers y en las imágenes exclusivas del DVD de *Las Dos Torres*.







"¡Ups! ¡Tenéis un olifante a vuestra espalda!" "¡Ja! ¿Crees que somos tontos, tío?"

la única novedad destacable es la posibilidad de interactuar con algunos elementos de los escenarios con R1, ya sean lanzas que se reponen automáticamente cual máquina de Coca-Colas, catapultas repletas de fuego o incluso ballestas gigantes (que usaremos en una de las fases más espectaculares, en la que tenemos que eliminar varios olifantes). No obstante esta novedad no cambia demasiado la mecánica de *El Retorno del Rey* respecto a su predecesor: aquí igualmente tendremos que machacar el mando para eliminar cuantos más enemigos mejor... sobre todo porque no sabemos si por exceso o por falta de IA, nuestros compañeros de aventura tienden a tomar las de Villadiego en cuanto hay demasiado peligro.

De hecho el parecido de este título con *Las Dos Torres* no se limita a su forma de juego, ya que vamos a encontrarnos con fases que se parecen sospechosamente a las de su predecesor: llevaremos a Gandalf en un asedio a Minas Tirith clavadito al asedio a la Gran Muralla del Abismo de Helm, tendremos que defender a los *gondorianos* (o *gondorenses*) como defendimos la brecha del muro de Helm e incluso tendremos que apoyar a nuestros aliados frente a la Puerta Negra de Mordor como ya hicimos en el Patio de Hornburg... ¿alguien dijo Ana Rosa Quintana?

El Retorno del Rey es también un poquito más largo que *Las Dos Torres*, y esta vez cuenta con tres líneas argumentales distintas que detallan con mayor precisión el argumento de la película... pero aun así el juego sigue siendo excesivamente corto, y la opción de aumentar la dificultad hasta extremos desesperantes para alargar su vida jugable ya empieza a oler un poco a chamusquina. Eso sí, la magnífica ambientación del título y las entrevistas exclusivas desbloqueables (impagable el vídeo en que los *hobbits* hablan de su habilidad al mando) compensarán de sobras su irregularidad a los fans de la trilogía de J.R.R. Tolkien.

Nos vamos a encontrar con fases que se parecen sospechosamente a las de su predecesor



- ¡El modo cooperativo!
- Los extras desbloqueables
- Problemones con la cámara
- Corto, repetitivo y confuso

AMBIENTACIÓN La música y los diseños del film ayudan lo suyo a sentirte en plena Tierra Media.	9
GRÁFICOS Aunque algo mejorados, no suponen un salto cualitativo destacable.	8
JUGABILIDAD Los añadidos no esconden que jugablemente es casi idéntico a su antecesor.	8
DURACIÓN Ni las diversas historias evitan que vuelva a ser una experiencia demasiado corta.	6
VIDILLA El carisma de los personajes de Tolkien compensa la poc a imaginación de EA.	8,5



Esperábamos algo más como colofón de la saga, pero a los fans les volverá locos. **8**

! Te gustará si te gustan... ***ESDLA: Las Dos Torres* y *Dynasty Warriors***



▶ COMO VIENE SIENDO HABITUAL, PARA LOS AMERICANOS *EUROPE IS DIFFERENT*. En los Estados Unidos *El Retorno del Rey* tiene capacidad de juego *on-line*, pero la versión que no va a llegar a los europeítos carecerá de dicha opción. Una noticia triste para todos los que queremos sacarle el mayor partido a las capacidades de nuestra PS2...





"¿Cómo que enano? ¡Eso es lo más insultante que me han dicho desde que me llamaron... eeeehm... enano!"



En el juego encontraremos objetos tan útiles como esta campana, estratégicamente colocada para que aplastemos orcos con ella.



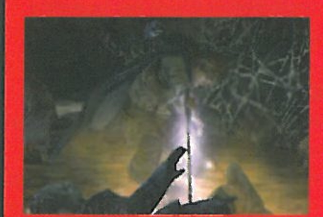
Nuevos héroes para la causa

Dejando a un lado los personajes desbloqueables (Merry, Pippin y Faramir), los nuevos personajes jugables que encontraremos en *El Retorno del Rey* son...



Gandalf

El sueño de todo fan de Tolkien después de que nos ayudara (a veces con no demasiado acierto, todo hay que decirlo) en *Las Dos Torres*. Lo único que no escama es ¿desde cuándo a un *maiar* se le agota la magia y necesita de ítems de recuperación para volver a utilizarla?



Sam

¿A que nunca diríais que un gordito simpático y con cara de buena persona como éste pudiera combatir las fuerzas de Mordor? Pues lo hace, y pega unos mandobles que dejan a los mismísimos *uruk hai* temblando, amiguetes. ¡Todo sea por defender al señor Frodo!



Frodo

No, no su arma no es deslumbrar a los enemigos con la luz de los ojazos de Elijah Wood, sino que lucha con tanta bravura como Sam y, además, puede ponerse el Anillo Único para volverse invisible y atacar por la espalda a los enemigos de vez en cuando (incluso se lo presta a Sam).

TOP PLANET

Poli Chulo

True Crime: Streets of L.A.

Aunque no teníamos muchas esperanzas puestas en él, este título de Luxoflux ha acabado revelándose como un "alumno" más que adelantado de la saga *GTA*

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Luxoflux**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Así como *The Getaway* intentaba ser un *GTA* pasado por el filtro de las películas de Guy Ritchie (lo que implicaba también más tacos que en una conversación entre Fernando Fernán Gómez y Coto Matamoros), lo que los desarrolladores han intentado hacer con *True Crime* es mezclar la saga de Rockstar North con el cine de acción de Hong Kong. Y los resultados son de lo más divertido... a lo que contribuye el hecho de que el juego nunca se toma demasiado en serio a sí mismo, estando siempre impregnado de un refrescante sentido del humor.

No obstante, el parecido con *The Getaway* no se queda únicamente en su inspiración cinematográfica: igual que en el título de Team Soho, en *True Crime* nos encontramos con una estructura de juego bastante más lineal que en *GTA*. Los programadores han introducido detalles que rompen esa linealidad, como la posibilidad de responder a las llamadas que recibimos por la radio de la policía o de realizar minijuegos para darle nuevas características al protagonista (aunque echamos en falta poder ir a chulear de coche delante de las discotecas), pero aun así la sensación que a uno le queda a largo plazo es que se limita a ir de misión a misión. Afortunadamente, los chicos de Luxoflux han incluido en el juego un detalle original que le da mayor variedad: en lugar de seguir una trama lineal, tendremos varias líneas de fuga que nos llevarán a resoluciones distintas de las situaciones y finales bastante diferentes... y, si somos completistas, podremos probar todas las opciones desde el menú de misiones.

En lugar de una trama lineal, tendremos varias líneas de fuga que variarán el argumento

▶ **NO SABEMOS SI ESTE DETALLE SE AJUSTARÁ en la versión que aparezca en las tiendas, pero en *True Crime* los conductores de Los Ángeles tienen una preocupante tendencia a atropellar a toda persona que se les cruce por delante... ¿o será un detalle de realismo por parte de los desarrolladores?**

Made in Hong Kong

Sin duda lo mejor que nos ofrece *True Crime* es su divertidísima mecánica, que mezcla influencias jugables como una enorme batidora videjueguil... pero lo hace bien y con unos resultados francamente disfrutables.

Si bien las fases de conducción son prácticamente idénticas a las de la saga *GTA* (eso sí, con un control de los tiroteos mucho más sencillo y práctico), para las fases a pie los chicos de Luxoflux no se han limitado a "inspirarse" en las de *The Getaway*,



"¿Hola? ¿Es la óptica? Es que a las gafas que me han vendido les falta un cristal"

A este lado de la Ley



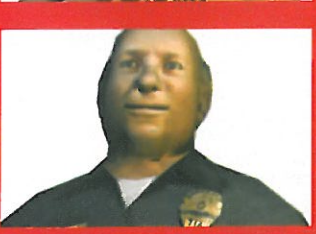
Nick Kang
Este policía asiático-americano criado en Hong Kong después de la muerte de su padre, también policía, es el protagonista chulito y vacilón de toda la vida. Para rematar el topicazo, sólo le gusta trabajar en solitario (en el sentido profesional, pedazo de pervertidos).



Rosie
Compañera de trabajo de Nick (con el que tiene una de esas "tensiones sexuales no resueltas" que tanto les gusta a los guionistas), es una aguerrida e intrépida latina que, cómo no, tiene su parte sensible que le hace sentirse atraída por su "durísimo" compañero.



La Jefa
No, a pesar de ese pelo *afro* a lo micrófono no se trata de la madre de los Jackson Five, sino de la jefa de toda la vida del protagonista, una policía eficaz, inteligente y que sabe apreciar el trabajo de sus subordinados. Cómo ha llegado una mujer de color a ese puesto es su gran misterio.



George
Aunque se parezca a Homer Simpson (si en la comisaría faltan donuts, no nos extrañaría que se los hubiera comido este tipo), este veterano agente de la Ley es la voz de la conciencia de Nick, además de un constante recordatorio de a quién debe defender... y por qué.



¿Lo de Nick "Kang" será por los golpes que se va pegando contras las farolas?

sino que las han mejorado aumentado la necesidad de sigilo a lo *Metal Gear Solid* (pronto hasta los *Tetris* tendrán fases de sigilo) y añadiendo a los tiroteos unos toques de *bullet time* muy *Max Payne*... aunque con el original detalle de poder recoger las armas de los enemigos caídos.

Pero lo más original (y más inspirado en las películas de Hong Kong) de *True Crime* es que a veces tendremos que enfrentarnos a nuestros enemigos en combates de artes marciales que siguen, de forma simplificada, una mecánica un poco a lo *Virtua Fighter*. Es, además, la forma perfecta de abatir a los criminales que encontremos por la calle sin matarles, lo que nos dará los puntos de "Poli Bueno" necesarios para obtener el final positivo del juego.

Lástima que su magnífico nivel gráfico (ojo a los modelados de los personajes y sus impresionantes expresiones faciales) se vea algo ofuscado por problemas con las cámaras, sobre todo durante los combates, por un *clipping* bastante grave (el Ayuntamiento fabrica tan mal los muros que algunos criminales los atraviesan como si fueran de aire) y algunos tirones cuando cambiamos de área de la ciudad... porque si su motor funcionara con tanta precisión como el de *Grand Theft Auto*, estaríamos ante un firmísimo candidato a desbancarle. ¡Más vale que Rockstar se ponga las pilas!

Su divertidísima mecánica mezcla influencias jugables como una batidora videjueguil



Cuando nos dijeron que Nick era "un hacha" haciendo su trabajo no pensábamos que hablaban de forma tan literal.

- **Buena mezcla de géneros**
- **Trama y personajes interesantes**
- **Notable parte técnica...**
- **...aunque con algunos fallos**

AMBIENTACIÓN La perfecta recreación de L.A. y el tono cachondo del juego son impagables.	9,5
GRÁFICOS Muy buenos modelados y animaciones... lástima de los tiempos de carga.	9
JUGABILIDAD Toma cositas de aquí y allá, pero lo hace con estilo y capacidad de diversión.	9
DURACIÓN Las distintas líneas argumentales y las misiones adicionales alargan su vida jugable.	8
VIDILLA Jugar a una película de Hong Kong en tu consola... ¿qué más se puede pedir?	9

Aparte de *Jak II*, es lo mejor que se ha hecho partiendo del modelo *Grand Theft Auto*.



9



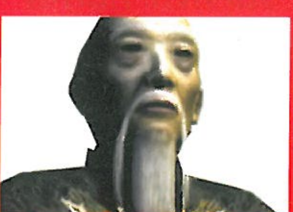
Te gustará si te gustan... ***Grand Theft Auto* y *The Getaway***

Al otro lado de la Ley



Rocky Grozny

No os dejéis engañar por su cara de malo: es aún más malvado que eso. Este durísimo exagente del KGB es capaz de cualquier cosa para construirse un imperio criminal en Los Ángeles. Se rumorea que la cicatriz en el ojo se la hizo separando a su amigo Zangief de un oso enfadado.



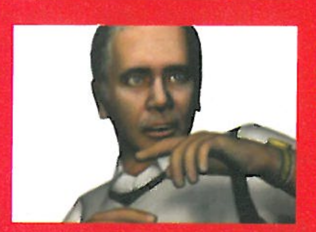
Viejo Wu

El jefe supremo de las Tríadas chinas lleva la expresión "ser un fantasma" a otro nivel. Aunque ser un descendiente directo de Genghis Khan curte y da perspectiva en la vida, le impresiona la habilidad para las artes marciales de Nick. Será porque se parece al maestro de *Kung Fu*.



General Kim

Este militar de Corea del Norte tiene sus intereses económicos puestos en las mafias de Los Ángeles... y usará todos sus conocimientos militares para conseguir lo que quiere, al precio que sea. ¿No os parece que en cualquier momento va a decir "Me congratulaaaaaa..."?



Don Rafferty

Antiguo compañero en la Policía del fenecido padre de Nick, conoce palmo a palmo la ciudad de Los Ángeles... y todo lo que hay que hacer para sacarse unos dineritos viviendo en ella sin esforzarse demasiado. Alguien debería decirle que se le notan demasiado las fundas.







Agárrame a esos fantasmas

Ghosthunter

Llega uno de los juegos más esperados de estas Navidades, un *survival horror* con elementos de acción que nos permitirá ir a la caza y captura de un temible y numeroso grupo de fantasmas. ¿Ves gente muerta?

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Cambridge Studio**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Amigos, no es oro todo lo que reluce. No hay duda que *Ghosthunter* es un juego que no está nada mal, pero tiene serios problemas de coherencia. Nos explicamos: un juego con fantasmas debería dar miedo, y en este título lo que da más miedo es quitar el celofán para poder abrir la caja del juego. Todo está hecho de una forma que apenas sorprende, no hay apenas sustos de verdad y, en algunos momentos, te encuentras con cosas como fantasmas francotiradores que te obligan a perderle el respeto a este juego. Es decir, te sientes más en un juego de acción que en uno de terror.

¿Podría ser debido esto a que los desarrolladores han decidido dar más importancia a la acción que al terror propiamente dicho? Posiblemente, pero en este caso tampoco lo han logrado, puesto que el control es absolutamente limitado. Por ejemplo, al llegar a unas escaleras nos aparecerá el mensaje "Pulsa X para subir/bajar", y lo mismo ante un obstáculo para poder saltar. Cualquier acción que no sea caminar o disparar está completamente limitada para ser usada en puntos determinados y de una forma totalmente automática, sin dar lugar a un posible error por nuestra parte.

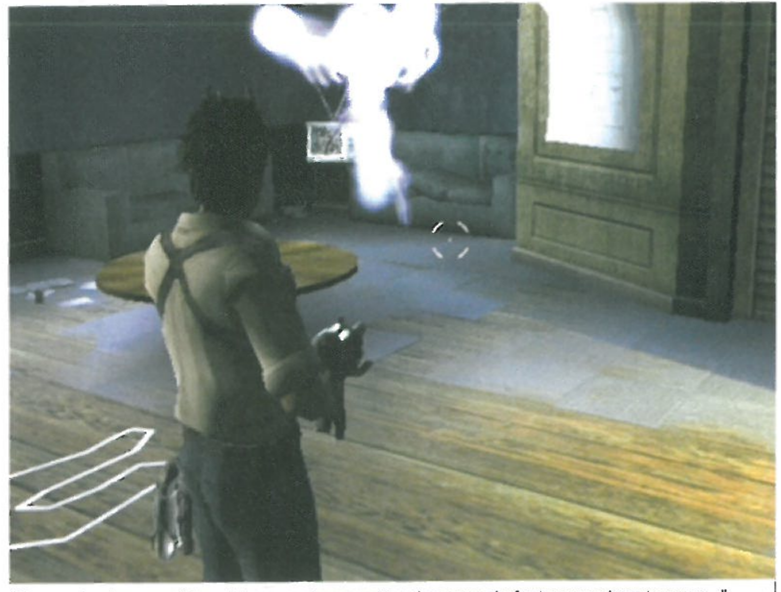
En este juego de Cambridge Studio te sientes más en un juego de acción que en uno de terror

Pero si dejamos de lado este par de pegas, que son importantes pero no definitivas, estamos ante un juego correcto que combina elementos de acción con los puzzles y peligros clásicos de los *survival horror*. La trama argumental es menos original que encerrar a una









"Buenas tardes, soy el lampista y vengo a arreglar el escape de fantasmas de esta casa..."



Un catálogo de pesadilla





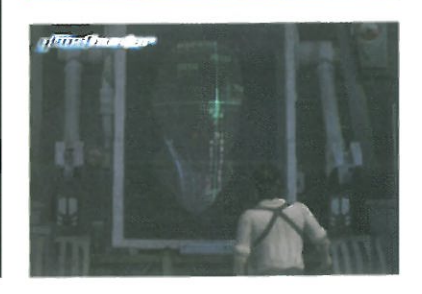
Nos enfrentaremos a una gran variedad de fantasmas, que van desde los típicos ectoplasmas blanquecinos con forma de sábana al oso que ocupó nuestra portada hace unos pocos meses, pasando por algunos "elementos" tan peculiares como los que os mostramos. Todos ellos tienen su estilo propio a la hora de atacar, aunque algunos van por la vía más directa y, si nuestros reflejos fallan, acabaremos en pocos segundos visitando su mundo etéreo.

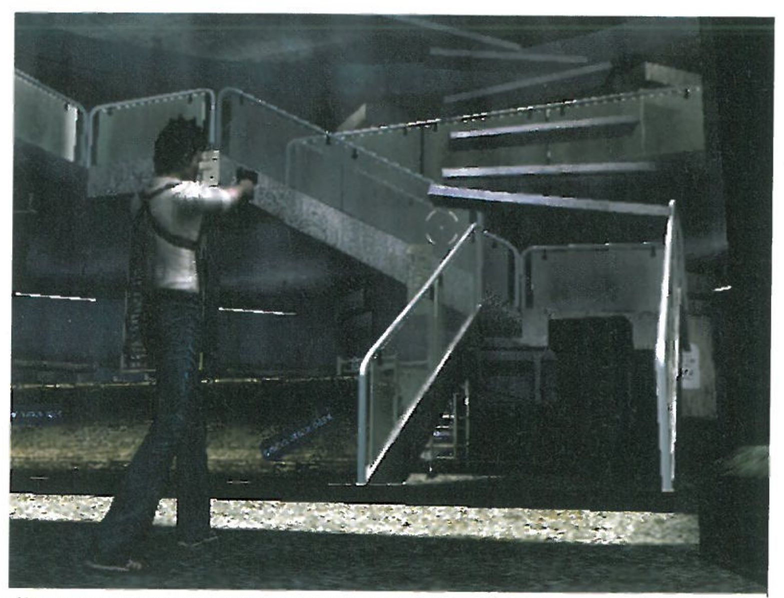


► PARA ENFRENTARNOS A LOS FANTASMAS USAREMOS UN INGENIOSO SISTEMA que nos permitirá capturarlos, y que recuerda vagamente al sistema usado en la película *Los Cazafantasmas*. Deberemos disparar armas especiales para debilitar a los ectoplasmas y dejarlos listos para que una granada especial los capture. Evidentemente habrá fantasmas muy sencillos de capturar y otros que nos van a dar más de un disgusto.

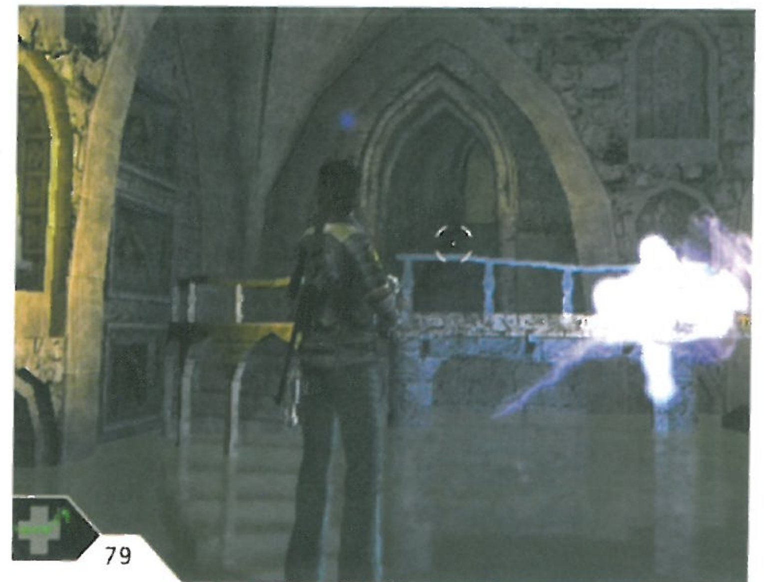


No, no es Neo hablando con las máquinas en *Matrix*, es Lazarus hablando con el tipo que construyo la máquina atrapa-fantasmas.





¡Cielos! ¡Una escalera fantasma! ¡Apartaos todos que voy a dispararle unos cuantos tiros!



No, no se trata de ningún famoso televisivo sino de un fantasma en toda regla.





El uso de la linterna que llevamos acoplada a nuestra arma principal será de gran utilidad para poder ver en los lugares más oscuros.

docena de jóvenes en una casa con cámaras, por lo que nadie espere una historia inolvidable de esas que te deja enganchado delante del televisor. Este es el punto más mediocre del juego, ya que además el terror que transmite el juego es muy limitado.

Quizás una de las mejores virtudes del juego es la variedad y el diseño de los fantasmas, que cuentan con infinidad de efectos que los hacen mucho más vistosos y peligrosos durante los combates.

Además del excelente diseño de los personajes y de los enemigos, los escenarios muestran un buen nivel de detalle, aunque a nivel jugable son demasiado poco interactivos y acaban siendo muy lineales. De todas formas son muy variados y se nota que en su diseño se ha invertido mucho tiempo y dedicación, ya que nos transportan por diferentes localizaciones que parecen estar sacadas de alguna pesadilla.

Otro aspecto importante es el apartado sonoro, que quizás es el único aspecto que consigue transmitir algo de tensión e inquietud. Todo ello gracias a unos correctos efectos de sonido y a una banda sonora que amplía o reduce el número de pistas de sonido para ofrecer una música que va cambiando según lo que esté sucediendo.

En resumen, un juego técnicamente casi impecable, pero que no consigue transmitir todo el terror que pretende y que, además, ofrece una jugabilidad limitada con una historia demasiado tópica y con pocas sorpresas.

- **Su ambientación**
- **Las caras de los personajes**
- **Poco original**
- **Hay mejores *survival horrors***

AMBIENTACIÓN Correcta, aunque el juego es menos terrorífico de lo que podría ser.	8
GRÁFICOS Escenarios bien diseñados y excelente diseño de los personajes y sus caras.	9
JUGABILIDAD El control no permite una libertad absoluta y además el juego es bastante lineal.	7
DURACIÓN Buena cantidad de niveles que garantizan bastantes horas de juego.	8
VIDILLA Una vez capturados todos los fantasmas no hay ganas de dejarlos escapar.	7

Resulta menos terrorífico de lo que pretende y su jugabilidad es limitada.





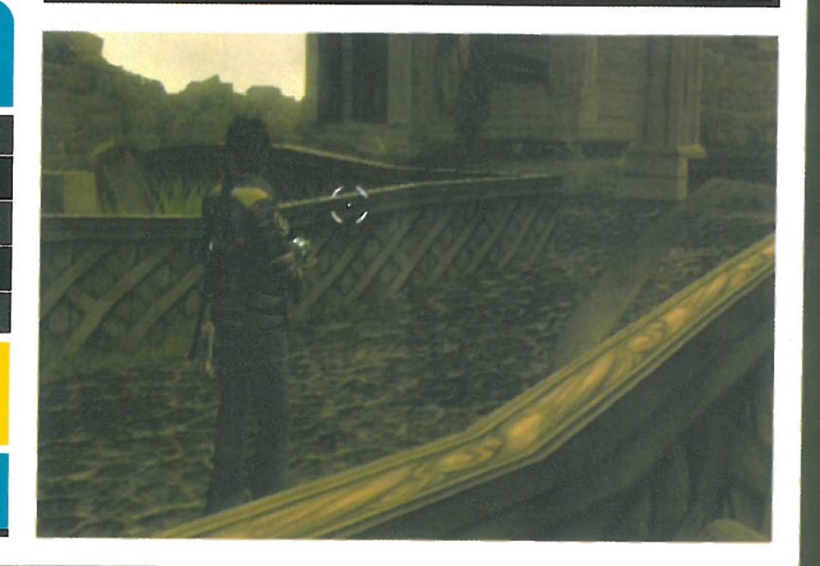
Te gustará si te gustan...
Resident Evil* y *Silent Hill 3

Personajes con mucha cara



En muy pocas ocasiones encontramos juegos en los que los personajes muestren caras realistas que transmitan sus emociones. *Ghosthunter* es uno de ellos, gracias a un excelente modelado facial que consigue mostrar con un aspecto fotorrealista los diferentes estados de ánimo de los personajes. Para ello se han ayudado de las arrugas, que aparecen en las caras de los personajes y permiten que las expresiones sean increíblemente reales.

Otro aspecto a destacar es el excelente diseño de todos los personajes del juego, tanto humanos como "ectoplásmicos", que se mueven con gran realismo gracias al uso de la ya clásica captura de movimientos. Destacamos especialmente el aspecto de nuestro protagonista Lazarus y el del divertido oso monstruoso de peluche al que, tras crecer hasta los tres metros, le darán unas ganas locas de hacernos el archiconocido abrazo del oso. ¡Quita bicho quiiiitaaa!



TOP PLANET

Revolución contra las megacorporaciones

Ratchet & Clank: Totalmente a Tope

A pesar del poco tiempo que han tenido, la compañía californiana Imsomniac Games nos trae una nueva entrega de este divertido plataformas, que por desgracia debe competir con el magnífico *Jak II: El Renegado* de Naughty Dog

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Insomniac Games**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

A mediados del pasado mes de julio tuvimos la oportunidad de visitar los estudios de Insomniac en Los Angeles, dónde se nos presentó la segunda parte de *Ratched & Clank*. Ted Price, máximo responsable del proyecto, dejó claro que pese al poco tiempo que transcurriría entre la primera y la segunda entrega del juego (poco más de un año), querían aportar muchas mejoras en todos los aspectos y transcurridos unos meses podemos afirmar que realmente lo han conseguido.

Para empezar se ha mejorado especialmente la historia, que se ha complicado algo más para hacerla menos lineal, potenciando especialmente los hilarantes diálogos de los personajes. Si lo comparamos con ≠, algo hasta cierto punto inevitable, se nota que el juego está dirigido a un público más joven por el tipo de chistes claramente más infantiles y por la dificultad mucho más ajustada. Mientras que en *Jak II* más de uno puede llegarse a desesperar a los pocos minutos de juego, en *R&C2* contamos con una curva de dificultad excelentemente trazada, apta para casi todos los públicos sin ser un juego excesivamente sencillo.

Por otro lado se han incluido algunos elementos propios de los juegos de rol, como la posibilidad de ir aumentando de nivel (que afecta básicamente a los puntos de vida de nuestros personajes) y la mejora de las armas. Precisamente este es el punto más original del juego, con 17 nuevas armas que podremos ir mejorando con su uso. Además de las armas, también dispondremos de diferentes objetos

Se ha mejorado especialmente la historia, que se ha complicado para hacerla menos lineal





► EXISTE UNA CURIOSA FORMA PARA ACTIVAR Y/O REPARAR algunos dispositivos electrónicos mediante un puzzle consistente en dirigir correctamente una serie de puntos de energía por una especie de circuito. Puede parecer tonto pero vale la pena probarlo porque es realmente divertido.



Esto más que una estación espacial parece una discoteca de moda. ¡Camarerorrrrl!

¿Qué dice que le han robado?



Ratchet y Clank son enviados a recuperar la "protomascota", el nuevo invento de "Megacorp", que ha sido robado de las oficinas de la gigantesca compañía por un extraño personaje enmascarado. Pero nuestros dos protagonistas, que son más inocentes que los nuevos concursantes de OT3, se encontrarán en medio de un gran lío, ya que los papeles se invertirán y descubrirán que la gran corporación no ha sido del todo honesta con ellos al no explicarles que oscuras intenciones se ocultan detrás de la nueva mascota.





Cuando uno tiene imaginación, puede convertir en un tirachinas gigante cualquier cosa...

tecnológicos, como un generador de rayo tractor (ideal para mover objetos y/o personajes para dejarlos en el lugar deseado) o un sistema de hélices que nos permitirá planear y dar saltos más largos. Estos objetos, que iremos recolectando por las diferentes fases y mejorando a través de su uso, serán vitales para superar determinados obstáculos.

Quizá el aspecto menos optimizado ha sido el apartado gráfico, dado que contaba ya con un muy buen nivel. Basándose en el mismo motor gráfico, se han mejorado sobretodo los efectos especiales con partículas, añadiendo también mayor detalle en los escenarios y haciendo el juego un 50% más largo con la inclusión de más escenarios repartidos en 20 niveles diferentes.

La mayor virtud de este título es la gran calidad y variedad de minijuegos que dispone

La mayor virtud de este título es la calidad y variedad de minijuegos que dispone además del eje central basado en las plataformas: batallas estelares, carreras a lo *Wipeout*, combates tipo gladiadores y enfrentamientos entre *mechas* en escenarios totalmente destruibles. Todos ellos están muy bien realizados, y podrían ser perfectamente juegos independientes (hemos visto demasiados juegos peores que estos minijuegos). Este conglomerado conforma un título que en su totalidad es ameno, variado, suficientemente extenso, tremendamente adictivo y sobre todo divertido.

- **Un gran sentido del humor**
- **Asequible para todos los públicos**
- **Más infantil que su "hermano" *Jak II***
- **Pocos cambios respecto a la 1ª parte**

AMBIENTACIÓN Variada y amena, todo lo que se le puede pedir a un plataformas.	9
GRÁFICOS Correctos, con pocas diferencias respecto a la primera entrega.	8,5
JUGABILIDAD Muy equilibrada gracias al equilibrio entre acción, puzzles y plataformas.	8,5
DURACIÓN Veinte niveles que dan bastante de sí. No es infinito pero es suficientemente largo.	8,5
VIDILLA Hombre, siempre dan ganas de volver a jugar a un título de este tipo...	8

Excelente juego de plataformas con mucha acción, imprescindible para los fans del género. **8,5**



Te gustará si te gustan... ***Ratchet & Clank* y *Jak II: El Renegado***



Vaya, otro corte de luz que me obliga a usar el generador para poder activar una plataforma. ¡Tendré que denunciar a los de Endesa!

Las ventajas de la nanotecnología





Disponer de un montón de armas diferentes podría ser ya motivo de alegría, pero si además estas armas se pueden mejorar, ganando especialmente en poder destructivo, podemos darnos del todo por satisfechos. Esto lo podremos lograr mediante su uso, que nos otorgará una serie de puntos de experiencia que nos permitirán irlas mejorando. Es por ello que en las fases avanzadas del juego nos parecerá que las armas que teníamos al principio eran menos efectivas que un tirachinas de bolas de papel. Por otro lado es destacable la imaginación del equipo de diseño, que ha logrado una buena variedad de armas, algunas absurdamente divertidas como el "Ovejeitor", que convierte a nuestros enemigos en dóciles ovejitas mucho menos peligrosas.

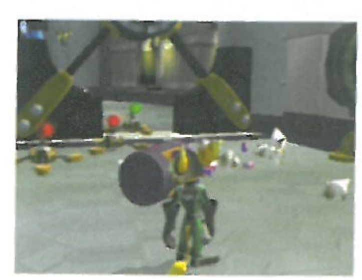






Bueno...vale...de acuerdo... lo reconozco. Soy un héroe pero también tengo algo de ludópata.

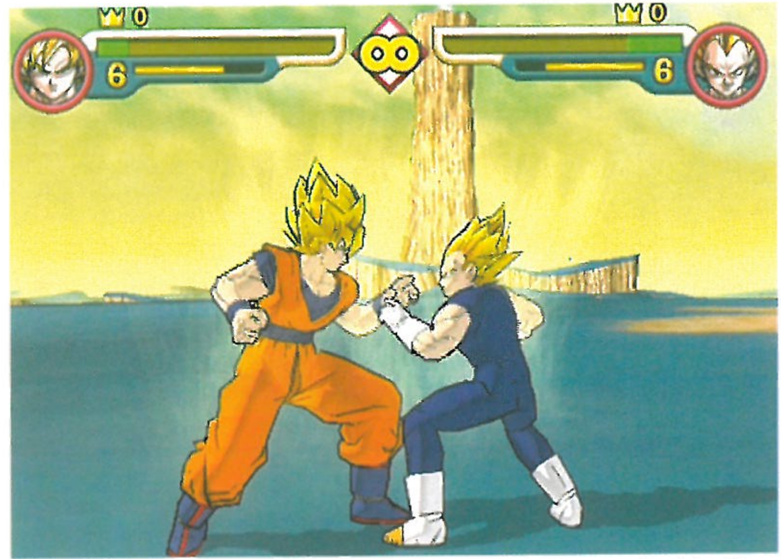




¡Cariño, que me voy a salvar el mundo!

Dragon Ball Z: Budokai 2

Después del éxito conseguido con el primer *Budokai*, Bandai y Atari han vuelto a aliarse para realizar una secuela con unas novedades más bien relativas



"Vamos a resolver nuestros problemas, Son Goku" "Vale... ¿nos los jugamos a los chinos?"

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Dimps**
Editor **Bandai/Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **59,95 euros**

Y es que, sinceramente, en este *Budokai 2* vamos a encontrar menos innovaciones que en un disco de grandes éxitos de Manolo Escobar. Técnicamente resulta tremendamente similar a su antecesor, con el único añadido de los modelados *cel shading* de los personajes que, de acuerdo, son mucho más adecuados pero no demasiado brillantes a nivel gráfico. Otro tanto puede decirse de su jugabilidad, ya que aparte de algún que otro detalle pasablemente interesante (como la posibilidad de luchar contra un ataque energético ya lanzado) el control es idéntico al de *Budokai*, hasta el punto de que cualquier veterano de aquél lo dominará al instante.

Pero sin lugar a dudas, lo peor del trabajo de los chicos de Dimps en esta secuela es que han conseguido hacer desaparecer gran parte del carisma que tenía su antecesor, dejándolo con menos capacidad de atracción que un libro de experiencias sexuales de Marujita Díaz. No sólo porque las inimitables voces en japonés de la serie han desaparecido en favor de las de los sosísimos dobladores americanos (¡para eso, que pongan de una vez voces en castellano!), sino sobre todo por la aniquilación del divertidísimo modo Historia de *Budokai* para sustituirlo por el muy marciano modo Mundo Dragón.

Los desarrolladores han hecho desaparecer gran parte del carisma que tenía *Budokai*

Es cierto que la idea del mismo no es mala (competir sobre una especie de tablero para la finalización de diversas misiones relacionadas con la serie), pero que nos cuente la historia de *Dragon Ball* mediante unas pobrísimas figuras estática con globos de texto sin demasiada gracia lo hace no sólo aburrido a largo plazo, sino totalmente falto de encanto.





► **UNO DE LOS DETALLES MÁS ESPECTACULARES DE *BUDOKAI 2*** es su *intro*, una espectacular y trepidante escena de animación realizada por el mismo equipo que la serie de televisión y que seguro que arrancará alguna lagrimilla a todos los fanáticos de *Dragon Ball* que lamentaron la desaparición de su anime.

- **El carisma de *Dragon Ball***
- **Técnicamente del montón**
- **¿Dónde está el modo Historia?**

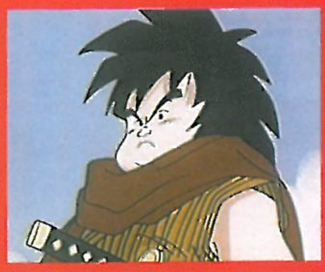
AMBIENTACIÓN Los pobrísimos escenarios y las voces en inglés no remiten mucho a la serie.	7,5
GRÁFICOS El *cel shading* no añade gran cosa al irregular nivel gráfico de su antecesor.	7
JUGABILIDAD Casi idéntica a *Budokai*, y ésta ya no era para tirar cohetes. Falta profundidad.	7
DURACIÓN Ni los más fanáticos de *Dragon Ball* querrán repetir el soso Mundo Dragón.	6
VIDILLA Es una lástima, pero se ha perdido el encanto que tenía el primer *Budokai*.	7

Sin ese modo Historia calcado a la serie la saga, *Budokai* pierde toda su gracia. **7**

! Te gustará si te gustan... ***Dragon Ball Z: Budokai* y *Dragon Ball: Final Bout***

¡Queremos más luchadores!

Este *Dragon Ball Z: Budokai 2* cuenta con una nómina de luchadores mucho más amplia y completa, pero nosotros habríamos incluido también a algunos de los grandes olvidados de la saga. Ahí van un par de ideas:



Yajirobe

Vale, el tipo no era lo que se dice demasiado poderoso y además de comer más que Holybear después de una semana de dieta era un poquito (o un muchito) cobarde. Pero tenéis que reconocernos que su *katana* ha hecho mucha pupita a enemigos fortísimos como el mismísimo Vegeta y, además, ¡seguro que le pegaría una paliza a Mr. Satán, que sale en todos los juegos!



Mr. Popo

¿Será que hay discriminación racial en esto de los videojuegos de lucha y no nos hemos dado cuenta? ¿Si no, como explicáis que este tipo, que entrenó a Son Goku para que pudiera enfrentarse a Piccolo, jamás haya aparecido como personaje jugable en alguna adaptación de la serie? ¿Será que esa actitud de servidumbre que siempre tiene no le gusta a los desarrolladores?

Mi coche es mi vida

Need for Speed: Underground

Una de las sagas más veloces de la historia da un giro hacia la modificación de los coches y sus complementos por encima de la conducción. La moda es la moda

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **63,95 euros**

Digámoslo clarito y desde el principio. La atracción principal de este juego es el *tuning*. ¿Que qué es eso? pues para que quede clarito, consiste en modificar todo lo posible un vehículo, desde el motor a la carrocería, pasando por todos los complementos, para convertirlo en una flecha (de veloz y de "discretito", vamos); y después lanzarse a utilizarlo en veloces carreras ilegales. Todo aquél que haya visto *A Todo Gas* sabrá de lo que estamos hablando.

Esta vez los coches son los dueños y señores ya que se les puede modificar prácticamente todo

Esto provoca que la saga se acerque más a juegos de carreras urbanas como *Burnout* o *Midnight Club* (ya que algunos modos de persecución han desaparecido en esta ocasión), aunque la importancia de dicha película se deja notar sobre todo en que los coches son los dueños y señores. Se les puede modificar prácticamente todo: el color, los alerones, las llantas, las pegatinas (frontales y traseras) ponerle diversas pinturas, cambiar partes del motor, ponerle un turbo... y así, hasta el infinito.

Lástima que el motor grafico tenga más saltos que las vías del AVE, y que el modelado de los coches esté algo peor acabado que en el episodio anterior (cosa lógica, teniendo en cuenta que son como *transformers*). Lo que no ha variado es la sensación de velocidad impagable de la saga, los efectos, ni los múltiples modos de juego. En resumen, recomendable para los fans de la velocidad, e imprescindible para los amantes del *tuning*.



El problema de la cera para coches es que a veces relucen como espejos... Seguro que el conductor se ha afeitado sobre el capó.



- Veloz a más no poder
- Remodelar coches de arriba abajo
- Debería cuidar más la conducción

AMBIENTACIÓN Ciudades modernas y realistas para coches de película (de una en concreto).	8
GRÁFICOS El modelado de los coches es algo inferior que en otras ediciones.	8
JUGABILIDAD Muchos modos muy variados e increíblemente divertidos.	8
DURACIÓN Entre el cambio de los coches y los modos de juego hay diversión para rato.	7,5
VIDILLA Los adictos al tunning no se cansarán nunca. Los adictos a la velocidad tampoco.	7,5

Multiples posibilidades para un juego en el que las carreras no son lo más importante.



8



!

Te gustará si te gustan...
Need for Speed* y *BurnOut 2



"¡Te has pasado con el turbo tio! Estoy empezando a ver la ciudad borrosa"





Los listos usan el freno

En *Underground* los programadores han incluido dos modos que no se basan en la velocidad sino en sacarle todo el jugo a esos accesorios *taaaaaaaan monos* que podemos ponerle al coche:



Carrera Drag

Agarraos, queridos lectores. Este modo consiste en mantener las revoluciones justas para sacar el mejor aprovechamiento a nuestro motor, cosa que se consigue a base de apretar el acelerador hasta el punto justo. Dicho así puede sonar a peñazo, pero os aseguramos que cuando se consigue entender la complicada mecánica es bastante adictiva.



Derrape

Todo el mundo sabe lo que es un derrape: poner horizontal el coche en las curvas para encararlas de la mejor manera posible. Si a eso se le añaden unos circuitos llenos de giros cerrados, y que conseguiremos más puntos si nos quedamos cerca de los muros de contención (sin tocarlos claro) pues el resultado es uno de los modos más espectaculares del juego.

TOP PLANET

Mamá, quiero ser *skater*

Tony Hawk's Underground

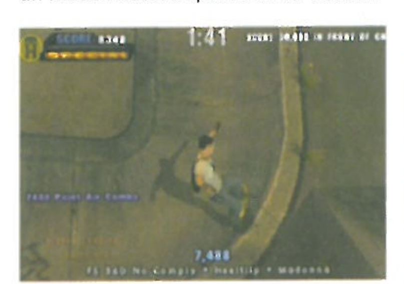
Neversoft ha tomado la estructura libre de su anterior *Tony Hawk's Pro Skater 4* y la ha llevado un paso más allá, creando un completísimo modo Historia

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Neversoft**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**

Ya que la saga *Tony Hawk's* tenía a cada capítulos menos de simulación que *Sabor a Ti* de programa para intelectuales, era sólo cuestión de tiempo que los chicos de Neversoft se decidieran a darle un nuevo enfoque a su saga reina. Aun así en *Underground* no vamos a encontrar ninguna revolución jugable (esa manía de compararlo con *GTA* sólo responde a un desconocimiento bastante grave de la saga), sino que no deja de ser una versión "mejorada" de esa libertad de acción que *Tony Hawk's 4* tomó de *Aggresive Inline*, dándole más lógica a su estructura gracias a la creación de un modo Historia que le da un sentido a todos los objetivos que tenemos que cumplir. Eso sí, podremos andar sobre nuestros propios pies, trepar a tejados e incluso coger un coche de vez en cuando... pero, para qué engañarnos, son aportaciones más bien anecdóticas para lo que sigue siendo un juego de *skate* puro y duro.

No deja de ser una versión "mejorada" de la libertad de acción de *Tony Hawk's Pro Skater 4*

Lo que no falta, por supuesto, es esa jugabilidad impresionante marca de la saga, el descacharrante sentido del humor de los chicos de Neversoft (impagable esa nueva mascota homenaje a la Criatura del Lago Negro), los personajes *freakies* desbloqueables (esta vez tenemos a ¡Iron Man! y a ¡¡Gene Simmons del grupo Kiss!!) y un nivel gráfico más centrado en la calidad de las animaciones y en el tamaño de los entornos que en el cuidado de los modelados. Vamos que, pese a su aspecto de paso adelante en la saga, *Underground* no deja de ser una especie de *Tony Hawk's Pro Skater 5*, lo cual es una magnífica noticia pero... ¿para cuándo una auténtica revolución?





- **¡Ese *peacho* modo Historia!**
- **Jugabilidad *Tony Hawk's***
- **Que no te guste el *skate***

AMBIENTACIÓN Los entornos son más grandes que nunca y no falta el buen humor de la saga.	9
GRÁFICOS Los modelados no son nada del otro mundo, pero sus animaciones son magníficas.	8
JUGABILIDAD Es un *Tony Hawk's* con todo lo que ello implica. Es el rey del *skate*, sin duda.	9,5
DURACIÓN El modo Historia es largo y nada fácil, y las opciones *on-line* aún dan más juego.	9
VIDILLA Es tan divertido como es habitual en Neversoft y además hay juego para rato.	9

No supone una gran innovación en la saga, pero conserva todo su encanto y jugabilidad. **9**

! Te gustará si te gustan... ***Tony Hawk's Pro Skater* y *Aggresive Inline***

Underground pero en red





Aunque en ediciones anteriores de la saga *Tony Hawk's Pro Skater* ya había opciones de juego *on-line* (un poquitín difíciles de usar en España, claro), los chicos de Neversoft lo han llevado esa modalidad a un nuevo nivel en *Underground*. No sólo porque ahora podremos participar en las competiciones como nosotros mismos (lo que, según tu habilidad sobre el *skate* virtual, quizá no sea demasiado conveniente), sino porque han multiplicado las pruebas realizables. Un añadido verdaderamente delicioso a un juego de alto nivel que, esperemos, llegue (más o menos) intacto a nuestro país...









► **FINALMENTE HEMOS PODIDO COMPROBAR LO FÁCIL QUE ES** crearse un *skater* a medida en *Tony Hawk's Underground*. Eso sí, lo mejor es que salgáis con la cara bien recta si no queréis acabar con la boca torcida al estilo Stallone y, de paso, no dejéis sombras si no queréis que parezca que acaban de daros una paliza.

The Simpsons: Hit & Run

¡Milaaaagro! ¡Un buen juego *simpsoniano*!

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Radical Entertainment**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

No sabemos si es que hasta ahora los desarrolladores de juegos de *Los Simpson* eran poseídos por el espíritu de Homer y se dedicaban a beber cerveza y ver la tele, pero hasta la llegada de *Hit & Run* no habíamos visto ni un solo juego basado en la creación de Matt Groening que valiera la pena. Aun así, eso no significa que este juego sea original, ya que no es más que una versión "infantilizada" de *GTA*, con la diferencia de que aquí controlaremos a Homer, Bart, Marge, Lisa o a Apu.

Técnicamente este *Hit & Run* es, además, bastante flojo, con unos modelados faltos de polígonos y unos entornos más artificiales que los peluquines de Leonardo Dantés que, aun así, no evitan problemas de cámara. ¿Qué tiene este título que le hace lo mejor sobre la familia Simpson? Aparte de que la competencia no era... digamos... demasiado dura, que tiene un control agradable, que resulta entretenido y que ha captado el aroma de la serie.

- **¡Los Simpson *power*!**
- **Divertido y cachondísimo**
- **Graficamente muuuy mejorable**

AMBIENTACIÓN Los programadores conocen la serie, y se nota en los divertidos entornos.	8
GRÁFICOS Correctos y funcionales, aunque se habría agradecido algo más de detalle.	7
JUGABILIDAD Sin llegar a ser un *GTA*, al menos no da la sensación de ser una mala imitación.	8
DURACIÓN El juego es bastante lineal y sencillote, así que es fácil acabárselo pronto.	7,5
VIDILLA Todos fan de *Los Simpson* se lo pasará pipa con el encanto que impregna el juego.	8
Lo más divertido jamás visto sobre *Los Simpson*... que ya es decir.	**7,5**









El *Ryu* que nos lleva

Breath of Fire: Dragon Quarter

Para hacer saltar su clásica saga *Breath of Fire* a los 128 bits, Capcom le ha dado a ésta un giro radical tanto a nivel estético como a nivel jugable, ambientándola en el futuro

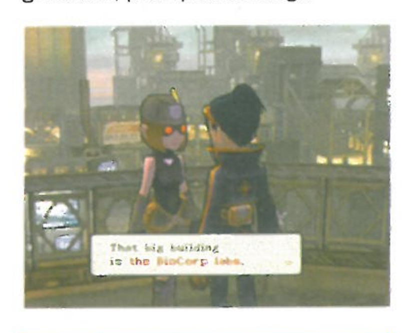
Plataforma **PS2**
Género **RPG**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **62,95 euros**

Ante un proyecto fallido pero lleno de buenas ideas como *Dragon Quarter*, uno no puede más que sentir una irresistible simpatía. Sólo por su magnífico y muy profundo sistema de combate, a medio camino entre el rol táctico y la libertad de movimientos al estilo *Parasite Eve*, ya vale la pena echarle una ojeada a este RPG de Capcom. Y si a ello le unimos la posibilidad de evitar a los enemigos, al estilo *Grandia II*, y un aire mazmorrero clásico muy de agradecer en estos tiempos de *Final Fantasy*, está claro que cualquier rolero podría disfrutar de esta quinta parte de *Breath of Fire*... si no tuviera unos defectos un tanto graves.

Lo malo es que esos fallos parten del mismo concepto de *Dragon Quarter*. Sus desarrolladores han querido hacer un juego de rol muy corto en líneas generales, pero que nos obliga continuamente a volver atrás por dos razones: la primera, su extrema dificultad (no os extrañéis si los primeros enemigos os dejan más machacados que Espinete siendo entrevistado en *Tómbola*) y la escasez de puntos de guardado; la segunda, que iremos desbloqueando nueva información sobre la historia, y sólo podremos acceder a ella volviendo al principio del juego. Una forma inteligente de darle valor de *replay* a un título, como éste, exageradamente corto... si no fuera porque desespera y acaba aburriendo al más pintado.

Sólo por su magnífico sistema de combate ya vale la pena echarle una ojeada a este RPG

Da la impresión de que, en lugar de un proyecto ambicioso, con esta nueva entrega de *Breath of Fire* los desarrolladores de Capcom han querido hacer un juego pequeño y simpático, pero el tiro les ha salido un poco por la culata. Eso se hace especialmente evidente en esa historia con menos chicha que un bistec de 50 céntimos y en la pobre nómina de personajes jugables (cuatro, y uno de ellos sólo durante un corto rato). Una lástima, porque éste podría haber sido un interesantísimo RPG...



"Hola chata, ¿sabes que tienes unos ojos muy bonitos?" "Vale tío, como para no saber que me estás mirando la pechambrera"

- Fantástico sistema de combate
- Artificialmente difícil
- Muy pocas horas de juego

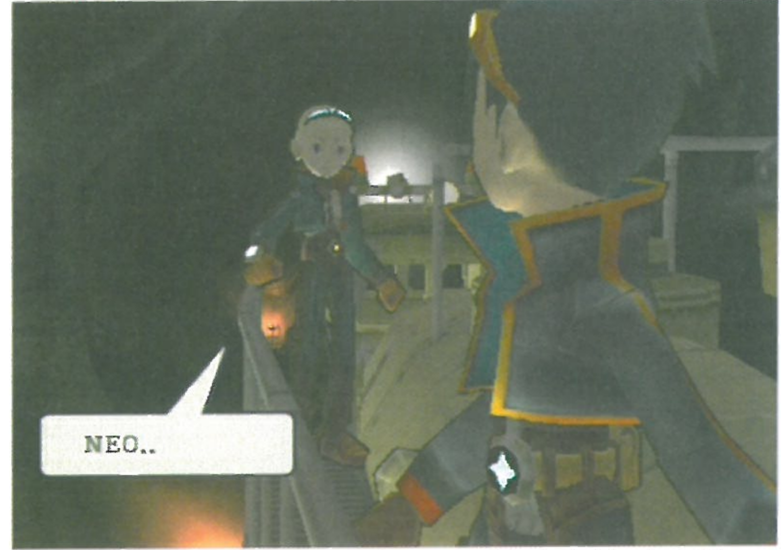
AMBIENTACIÓN El tono triste del juego está bien reforzado por sus decorados decadentes.	8,5
GRÁFICOS Buen uso del *cel shading*, con notables animaciones y efectos atractivos.	8
JUGABILIDAD Su delicioso sistema de combate redime todos los posibles defectos del juego.	8,5
DURACIÓN Excesivamente corto para un RPG y con pocos alicientes para volver a pasarlo.	7
VIDILLA Le falta el encanto de sus predecesores, pero no le falta interés.	8

Buen intento de renovar la saga que necesita algunos retoques para remontar el vuelo.





Te gustará si te gustan... ***Dark Chronicle* y *FF Tactics***



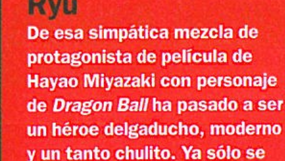
"Eeehm, no, perdona, *Enter the Matrix* es dos juegos más a la izquierda de la estantería"

¡Cómo hemos cambiado!

Aparte de su modelado *cel shading*, los habituales protagonistas de la saga han sufrido un cambio estético bastante radical...







Ryu

De esa simpática mezcla de protagonista de película de Hayao Miyazaki con personaje de *Dragon Ball* ha pasado a ser un héroe delgaducho, moderno y un tanto chulito. Ya sólo se transforma en un dragón.





Nina

La habitual princesa con alas se ha quedado en "con alas" a secas, perdiendo además su agradable figura por una silueta mucho más esquelética. No es que haya perdido encanto, pero éste se ha "transformado".





"Que no tío, que te vayas al cine a ver *Matrix Revolutions* y me dejes en paz de una vez, por el amor de Dios"

NBA 2K4

El Segundo (que no segundón)

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Visual Concepts**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **44,95 euros**

Los chicos de Sega vuelven a utilizar su licencia de la cadena de deportes estadounidense ESPN para lanzar al principal rival de *NBA Live* (la licencia oficial de la NBA). Aunque esta edición 2004 está bastante mejor técnicamente, le siguen faltando algunos detalles para poder equipararse al rey del género. Por ejemplo, pese a que la apariencia física de los jugadores está bastante lograda, las animaciones siguen siendo bastante más bruscas y los equipos no están todo lo actualizados que cabría desear: y es que nuestro redactor Kain se tiró de los pelos (en sentido figurado, porque como ya habréis comprobado en nuestro maravilloso especial quinto aniversario su vello capilar es similar al del cruce entre la bola blanca del billar y una bombilla de 150 w) cuando vio entre la lista de jugadores de los Nets a Dikembe Mutombo (gigante africano traspasado a los Knicks) o al recientemente retirado Michael Dickerson aún en activo. Pero mirando por el lado positivo el juego cuenta con una multitud de modos entre los que destaca el 24/7 que te permite crear un jugador desde cero.



- **Los múltiples modos**
- **Hay juegos mejores**
- **Las animaciones**

AMBIENTACIÓN Pabellones repletos, y sonido ambiente bastante conseguido.	7
GRÁFICOS La similitud facial es aceptable, pero las animaciones no lo son tanto.	7,5
JUGABILIDAD Un sistema difícil y algo confuso, sobre todo al principio.	7
DURACIÓN La propia de uno de estos juegos. mención especial para el modo 24/7.	7,5
VIDILLA Los fans de la NBA (y de Pau Gasol) no se cansarán de jugar.	8

Un juego bastante bueno cuyo único fallo es tener mucha competencia. **7,5**






Los arbitros de baloncesto deben sentirse como liliputienses, los pobres...





PS2 ▪ Shoot'em-up ▪ Castellano ▪ Rebellion ▪ Sierra ▪ Vivendi Universal ▪ 59,95 euros

Judge Dredd: Dredd Vs. Death

Dredd (personaje creado por John Wagner y el español Carlos Ezquerra) merecía un juego con algo más de entidad. Es cierto que los programadores han hecho un gran esfuerzo por recrear el ambiente del cómic haciendo que el juez detenga a los ciudadanos por razones sumamente discutibles y diga frases como "La Ley tiene un precio, y es la libertad"; pero como *shooter* en primera persona este título deja bastante que desear, gracias a unos enemigos se nos tiran encima como ovejas que van al matadero, con lo cual es imposible ni apuntar ni esquivar ni hacer salvo masacrar a mansalva. Para fans de la justicia rápida (y fascista).

- **El cascarrabias de Dredd**
- **Técnicamente limitado**







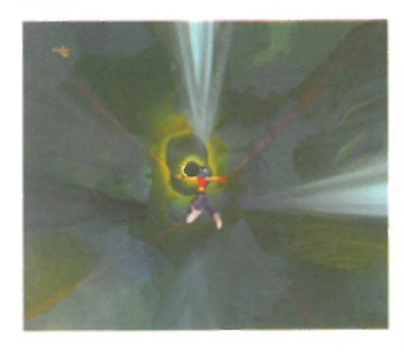
Kya Dark Lineage

Una familia desestructurada

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Eden Studios**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **59,95 euros**

Uno de los géneros con más representantes en la próxima campaña de Navidad será el de las aventuras en tercera persona con toques plataformeros. Eso provoca que títulos de cierta calidad, como este *Kya*, queden bastante difuminados al haber otros similares pero bastante mejores. El juego, aparte de los típicos puzzles, interruptores y saltos, ofrece detalles originales, como el cambio de la función de los botones cuando encontramos a según que enemigos (en esos momentos, el juego se vuelve un *beat'em-up*) o los túneles de viento y los canales acuáticos por los que viajaremos.

Por desgracia, eso no es suficiente para hacer olvidar un motor gráfico bastante brusco, unos fondos coloristas pero vacíos, una historia que no engancha en ningún momento y lo que es peor, una dinámica que pese a su supuesta variedad acaba haciéndose bastante repetitiva.



Éste es un juego para adictos a los deportes extremos, como por ejemplo el *puenting* sin cuerda y la caída libre sin paracaídas.

- **Las fases beat'em-up**
- **Jugabilidad repetitiva**
- **Historia mejorable**

AMBIENTACIÓN Un mundo colorista que, en realidad, no da ningún miedo.	7
GRÁFICOS Pasables, aunque demasiado pequeños para los tiempos que corren.	7
JUGABILIDAD Algo repetitivo y pese a tener los detalles interesantes que hemos dicho.	6,5
DURACIÓN No excesivamente largo, ni excesivamente difícil.	6,5
VIDILLA Demasiado repetitivo como para merecer una buena nota.	5,5

Lástima que las situaciones del juego no fueran más variadas. **7**



Los programadores se han ocupado de que no nos perdamos en ningún momento...











PS2 ■ Party game ■ Castellano ■ London Studios ■ Sony ■ Sony ■ 59,95 euros

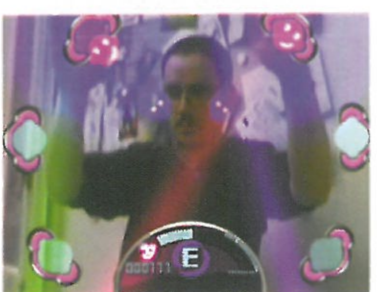
Eye Toy Groove

Sony sabía que con *EyeToy* tenía entre manos un exitazo mayor que un disco de David Bisbal con canciones de Andy y Lucas, ya que en un tiempo récord han sacado a la calle un segundo juego para el periférico, esta vez centrado en un solo género: el *bemani*. Los chicos de London Studios parecen haberse inspirado en el *Samba de Amigo* de Dreamcast, ya que han tomado muchos detalles de su jugabilidad pero sin saber darle el mismo interés al modo para un solo jugador, ya que se limita a dejarnos bailar canción tras canción sin plantear ningún reto... haciéndolo sólo disfrutable en reuniones de amigotes.

- **¡El divertidísimo modo dos jugadores!**
- **Demasiado limitado jugablemente**

7,5





PS2 ■ Estrategia ■ Castellano ■ Lucas Arts ■ Lucas Arts ■ Proein ■ 59,95 euros

Gladius

Los chicos de Lucas Arts han viajado al imperio romano para ofrecernos un juego de estrategia por turnos con un apartado técnico bastante discreto, muy poco espectacular y que transmite un aburrimiento capaz de dejar sin sentido a la mismísima Aida de *Gran Hermano*.
El sistema de juego es sencillo: contratar gladiadores para ir formando un equipo de luchadores que puedan enfrentarse con otros equipos con el objetivo de ganar dinero y, sobre todo, fama. Los pocos alicientes con las que cuenta este juego se basan en una serie de poderes que podríamos denominar "mágicos". Vamos, que no han inventado la fusión nuclear.

- **Es curioso convertirse en gladiador**
- **Apto solo para los fans del género**

6



El protagonista está levantando la espada a lo Squall en *FFVIII*, señal de que está lanzando un hechizo *mu* mágico...



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Un desafío a la paciencia

Legacy of Kain: Defiance

La saga vampírica por excelencia todavía conserva su carisma, pero este capítulo demuestra que corre un gran riesgo de estancamiento

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Crystal Dynamics**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

La idea de mezclar a Kain y Raziel en un único juego ha acabado siendo lo que nos temíamos: un híbrido hecho a base de capítulos sacados de los *Blood Omen* (mucho más basados en el combate y en puzzles del estilo "encuentra la llave para abrir la puerta") y los *Soul Reaver* (con unos puzzles muy, pero que muy complejos, fases plataformeras y la Segadora como única llave para casi todo). ¿El resultado? Pues seguro que lo habéis adivinado: las fases de Raziel son mucho más divertidas, complicadas y atrayentes que las del vampiro del título. Y eso lo sabían hasta los desarrolladores, ya que los capítulos en los que manejaremos al atormentado segador de almas serán mucho más largas que las de Kain. A esa sensación de que Raziel sale ganando en la batalla también ayuda el hecho de que el sistema de combate, aunque mejorado con nuevos golpes, ataques mágicos y enemigos más variados; acaba siendo igual de repetitivo que en los cuatro juegos anteriores (bueno, no el primer *Blood Omen*, que era mucho más rolero...). A esto hay que añadir un doblaje por debajo de lo que solía ser la saga y un nivel técnico bastante flojito. En resumen, que es imprescindible para seguir el argumento de una de las sagas más melancólicas y originales del mundo de las consolas; pero corre el riesgo de sufrir el síndrome *Operación Triunfo*: ir perdiendo atractivo a cada nueva edición hasta que ya no le interese a nadie.

Las fases de Raziel son mucho más largas, complejas y divertidas que las del vampiro del título



Los portales que nos trasladan por Nosgoth siguen a la orden del día... Como los puzzles que nos permitirán activarlos, claro.



- Una historia increíble
- Los altibajos jugables
- Necesita mejorar la parte técnica

AMBIENTACIÓN Un doblaje bastante malo le quita presencia al turbador mundo de Nosgoth	7
GRÁFICOS En este apartado, la saga necesita una evolución ya...	7
JUGABILIDAD La mezcla de puzzles, acción y plataformas sigue funcionando como antaño	8
DURACIÓN Quince capítulos más muchas horas rascándote la cabeza	9
VIDILLA Hombre, cuando ya te sabes la historia y como se resuelven los puzzles...	7

Su escasa evolución y su parte técnica empiezan a hacer mella en su carisma. **7,5**

! Te gustará si te gustan... ***La saga Legacy of Kain y los Tomb Raider***



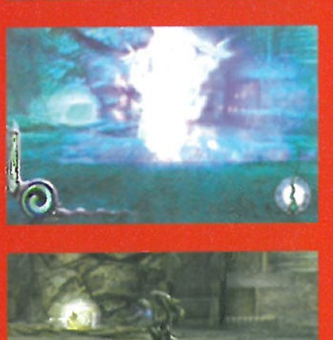
Cambiar de plano de existencia nunca

La idea más celebrada de la saga *Soul Reaver* fue la que permitía al protagonista pasar de un plano a otro para resolver problemas... Una idea que se ha mantenido pero con diferencias:



Primer Paso

El bueno de Raziel ya no tiene portales para cambiar de plano (no os vamos a estropear el argumento, pero tiene algo que ver con una discusioncilla que ha tenido con su jefe del ultramundo). Su única posibilidad de hacerse corpóreo es encontrar un cadáver putrefacto que le sirva.

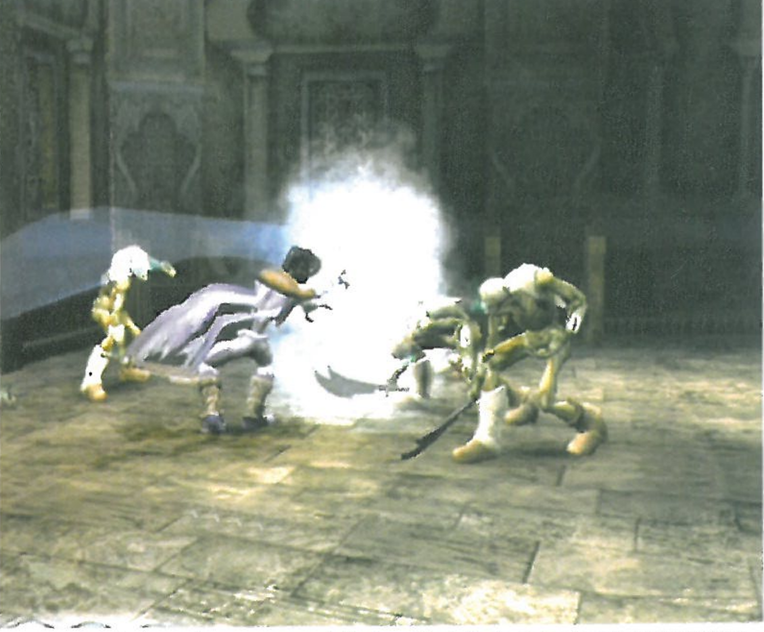


Segundo Paso

Como es un espectro en un mundo espectral, Raziel debe enviar su esencia al interior de dicho cadáver. Es un sistema bastante asqueroso, pero teniendo en cuenta que hace años que se alimenta a base de almas ya debe estar acostumbrado a tener arcadas.

Tercer Paso

Raziel fue guapo de joven, y pese a que hace milenios que su cuerpo se convirtió en una masa informe aún es muy coqueto. Por eso hace que el putrefacto cuerpo escogido vuelva a parecerse a él a base de "fuerza de voluntad". Ya ya, lo que se dejará en el cirujano plástico...



Raziel ha dejado de usar las garras en este juego. ¿Estaría harto de ir a hacerse la manicura?



"¿Y a ti quién te viste, pringao?¿Tienes algo contra la moda cubo de basura?"

Bloody Roar 4

¿Bestia yo? ¡Y tú Bicho Raro!

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Hudson**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

La saga *Bloody Roar* tuvo su momento de gloria en nuestra querida PSX, cuando el carisma y las transformaciones monstruosas de sus luchadores atenuaban las evidentes carencias que tenía respecto a los *Tekken*. Por desgracia, el primer episodio aparecido en PS2 perdió todo ese encanto a base de repetir el mismo esquema, pero con un nivel técnico que dejaba mucho que desear. La buena noticia es que esta secuela mejora dicho nivel técnico (sobre todo en modelados y efectos de luces) pero sigue a gran distancia de otras sagas en dos puntos muy importantes. Primero, que los escenarios ni nos permiten llegar a los fondos ni acaban en un precipicio, simplemente hay una especie de "paredes mágicas" que no se ven pero nos encierran junto al contrincante. En segundo lugar, la gama de golpes es pobre y convierte el juego en un aburrido machacabotones (y no, lo del ataque superespectacular que desequilibra el combate ya no cuela). En resumen, que ni el curioso sistema de las dos barras de energía (una para el personaje y otra para su transformación) rescatan a la saga de su carencia de ideas.

Siguen siendo Bestias
¿Paredes invisibles?
Manejo anticuado

AMBIENTACIÓN Unos fondos que dan el pego (porque se ven siempre de lejos)	7,5
GRÁFICOS Aunque mejora a su predecesor, queda muy lejos de las joyas del género.	8
JUGABILIDAD Pobre, con un manejo bastante repetitivo y anticuado.	6,5
DURACIÓN La típica de beat'em-up, o sea, poca. El modo versus lo mitiga un poco.	7
VIDILLA El juego es demasiado facilón y tampoco tiene tantos personajes	6

Los *Bloody Roar* lo tienen bastante complicado para reverdecer laureles. **7**





Celebrity Deathmatch

PS2 ▪ Deportivo ▪ Textos cast. ▪ Gotham Games ▪ Take 2 ▪ Virgin PLAY ▪ 49,95 euros

Si en lugar de un puñado de famosos *made in USA* este juego hubiera incluido gente "de la tierra" como Isabel Pantoja, Marujita Díaz, David Bisbal o Anita Aznar, muchísimos españolitos habríamos pagado por tener entre nuestras manos este juego de *wrestling* de calidad ínfima con toques *gore* a lo *Mortal Kombat*. Pero con esos famosos americanos que no conoce (casi) nadie por aquí ¿a quién le interesa comprarse este título?



¡Ese sentido del humor desfasado!
Mediocre hasta decir basta
5,5

RoadKill

PS2 ▪ Conducción ▪ Textos cast. ▪ Terminal Reality ▪ Midway ▪ Virgin PLAY ▪ 59,95 euros

Si ser una mezcla de las luchas de *combat cars* de *Twisted Metal* con la mecánica mafiosa por misiones de *Grand Theft Auto* ya le quita todo viso de originalidad (incluso su aire apocalíptico es clavadito al de las películas de la saga *Mad Max*), su nivel técnico más bien regularcete y su excesivamente irreal física de vehículos acaban de convertir a *RoadKill* en otro lanzamiento navideño para rellenar las estanterías de las tiendas.



Su ambientación postapocalíptica
¿Otro clon de *GTA*?
6

Secret Weapons Over Normandy

PS2 ▪ Shoot'em-up ▪ Textos cast. ▪ Totally Games ▪ LucasArts ▪ Proein ▪ 59,95 euros

Con este juego, LucasArts nos ofrece un *shooter* aéreo a lo *Ace Combat* ambientado en la época de *Salvar al Soldado Ryan* (de hecho, la música es clavadita a la de John Williams para el film de Steven Spielberg). Sus desarrolladores han puesto mucho cuidado en el realismo del ambiente y los detalles de los aviones, pero técnicamente el juego no es nada del otro mundo y su sistema de control es sencillamente correcto. No acaba de enganchar.



El esfuerzo en ambientación y documentación
Gráficamente no demasiado notable
8

WWF Smackdown!: Here Comes the Pain

PS2 ▪ Deportivo ▪ Inglés ▪ Yuke's ▪ THQ ▪ Proein ▪ 59,95 euros

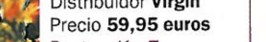
Desde los lejanos tiempos en que Tele 5 emitió *Pressing Catch*, en España no hemos vuelto a esos musculosos aceitosos que "luchan" en el campeonato de la WWF. Así que sus monerías y sus payasadas nos pilla más bien lejitos, por lo que *Here Comes the Pain*, por mucho que haya mejorado a todos sus predecesores, pierde todo su interés en un país como el nuestro, obsesionado por el fútbol y por cotillear de Letizia Ortiz.



Mejor en todos los aspectos
***¿Wrestling?* ¿Y eso qué es lo que es?**
8,5

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS

BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**




DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**



HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**





SOUL CALIBUR II
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS

AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**





FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**

INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**

ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**






KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**

MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**




MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**

NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



NBA LIVE 2004
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**
Puntuación **9**

NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**




NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**

NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

P. E. SOCCER 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**

SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor **Proein**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **8'5**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

SSX 3
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**




SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**





TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


TONY HAWK'S UNDER...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS


24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**


ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


COLIN MCRAE 04
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION T.S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**


EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**


F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**


MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

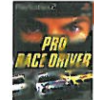

MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**


PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**


RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**



SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



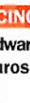
SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**


STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**


V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**


LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIB II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

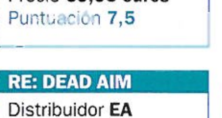

NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**


SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**


SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate



SW: STARFIGHTER
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor Proein
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5



TIME CRISIS 2
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 9



TIME CRISIS 3
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



TIMESPLITTERS
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

TIMESPLITTERS 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



TUROK EVOLUTION
Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 7



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 9



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor Infogrames
Precio 63,08 euros
Puntuación 7,5



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



XIII
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5



JAK II: EL RENEGADO
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



KLONOA 2
Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 9



PRINCE OF PERSIA
Distribuidor Ubi Soft
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



KLONOA 2
Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 9



RATCHET & CLANK
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



RATCHET & CLANK 2
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



VEXX
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

BEYOND GOOD & EVIL
Distribuidor Ubi
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



BLOOD OMEN 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



CLOCK TOWER 3
Distribuidor Ubi Soft
Precio 44,95 euros
Puntuación 8,5



BROKEN SWORD E.S.D.D
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



EXTERMINATION
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 8



FREAK OUT
Distribuidor Virgin
Precio 57,95 euros
Puntuación 8,5



FUR FIGHTERS
Distribuidor Acclaim
Precio 57,04 euros
Puntuación 7



LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8,5



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8



HERDY GERDY
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



HITMAN 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



ICO
Distribuidor Sony
Precio 51,68 euros
Puntuación 8,5



LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor Proein
Precio 56,95 euros
Puntuación 8,5



LOK: DEFIANCE
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



ONIMUSHA 2
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5



PRIMAL
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



PRISONER OF WAR
Distribuidor Codemas.
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5



PROJECT EDEN
Distribuidor Proein
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5



PROJECT ZERO
Distribuidor Virgin
Precio 49,95 euros
Puntuación 8,5



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor Konami
Precio 57,04 euros
Puntuación 8,5



SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



SILENT HILL 3
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



SPIDER-MAN
Distribuidor Proein
Precio 49,95 euros
Puntuación 8,5



SPLINTER CELL
Distribuidor Ubi Soft
Precio 64,95 euros
Puntuación 9



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 6,5



TAZ: WANTED
Distribuidor Infogrames
Precio 44,95 euros
Puntuación 7,5



THE THING
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor Proein
Precio 54,95 euros
Puntuación 7,5

PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor Proein
Precio 9,95 euros
Puntuación 5,5



ARMY MEN: RTS
Distribuidor Virgin
Precio 29,95 euros
Puntuación 5,5

COMMANDOS 2
Distribuidor Proein
Precio 54,95 euros
Puntuación 8,5

DYNASTY TACTICS
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

KESSEN
Distribuidor EA
Precio 63,08 euros
Puntuación 8,5

KESSEN 2
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8



KURI KURI MIX
Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 8



POLAROID PETE
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



RING OF RED
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8



LOS SIMS
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor Acclaim
Precio 60,04 euros
Puntuación 8





THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GHOSTHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TRUE CRIME: STREETS...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VARIOS





BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**



EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**

PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



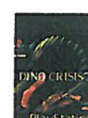
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



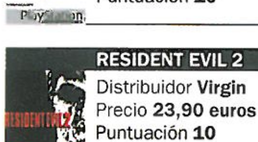
CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**

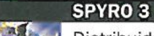


SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**





SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



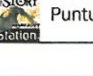
TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

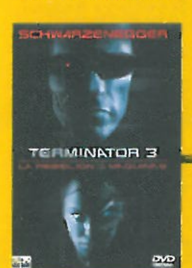


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

Terminator 3

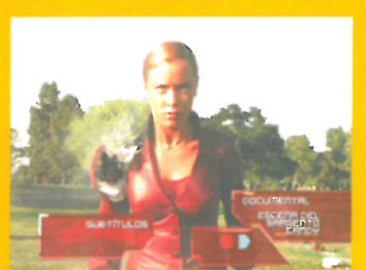
La Rebelión de las Máquinas



Director Jonathan Mostow **Intérpretes** Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl, Claire Danes **Género** Ciencia ficción **Año** 2003 **Precio** 26,99 euros **Distribuidora** Columbia **Calidad** ★★★★

Última película del actor austriaco antes de que empezase su carrera política. Pese a que público y crítica no albergaban grandes esperanzas de otra nueva incursión de Schwarzenegger en la saga *Terminator*, sobre todo por la ausencia en la direción de James Cameron, ha resultado toda una sorpresa tanto por el tratamiento de la acción como la historia, que además deja una puerta abierta para otra entrega y nos presenta a una temible Kristanna Loken en el papel de Terminatrix.







VALORACIÓN

Esta edición goza de una presentación a la altura de la espectacularidad de la película de Mostow, gracias unos menús animados con las escenas más remarcables del film y unas notables transiciones. Además del típico pero interesante "Así se hizo", encontramos un documento realmente divertido: una secuencia en la que vemos a Schwarzenegger interpretando al sargento Candy, el militar que daría el rostro al modelo más común de Terminator. En "Errores terminales" podemos ver las tomas falsas (geniales) del rodaje de la película. Pero el plato fuerte de los extras lo encontramos en "Los efectos visuales de T-3", un extenso documentalfraccionado en varias partes que se corresponden a varias secuencias de la película y en las que nos explican qué tipo de efectos han tenido que utilizar: físicos, miniaturas o digitales. Otros extras a destacar son "Storyboards", que compara éstos con las secuencias de las película y "Vestido para matar" nos explica todos los detalles de los vestuarios de los Terminators.





■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Aquellas juergas universitarias

¡Qué duro es hacerse mayor!



Director Todd Phillips **Intérpretes** Luke Wilson, Will Ferrell, Vince Vaughn **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★

Típica comedia americana alocada con la peculiaridad de estar protagonizada por hombres maduros con complejo de Peter Pan, que para volver a sentirse jóvenes pretender revivir sus juegas universitarias reuniendo a otros amigos de su quinta.

VALORACIÓN

Menú animado con secuencias de "destete" típicas en esta clase de películas, acompañado de música del film. Entre los extras destacamos los cachondos comentarios del director y de los tres actores principales, ocho imágenes inéditas, el "Así se hizo", unas tomas falsas, una parodia de un programa americano llamado "Inside Actors Studio", spots de TV y galería de fotos

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

El Rey Pescador

En busca del Santo Grial



Director Terry Gilliam **Intérpretes** Jeff Bridges, Robin Williams, Adam Bryant **Género** Drama **Año** 1991 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★

Notable película del ex-componente de los Monty Phyton Terry Gilliam, en la que un famoso y prepotente DJ provoca una tragedia que acaba con su carrera, convirtiéndose en un vagabundo y haciendo amistad con un profesor de historia que ha perdido la razón.

VALORACIÓN

Una lástima que una película de una gran calidad como es *El Rey Pescador* esté presentada en una edición en DVD tan pobre. Todos los menús son estáticos y sin música, la imagen y el sonido vienen de un máster antiguo y por lo tanto de calidad mediocre. Y como guinda del pastel los únicos extras que encontramos son los trailers de películas protagonizadas por Williams o Bridges.

■ **Imagen** ★★ ■ **Sonido** ★★ ■ **Extras** ★

Gangs of New York

El inicio de la civilización moderna en Nueva York



Director Martin Scorsese **Intérpretes** Leonardo DiCaprio, Daniel Day-Lewis, Cameron Diaz **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 23,99 euros **Calidad** ★★★★

Martin Scorsese consiguió hacer realidad un proyecto que tenía en mente casi desde la primera película que dirigió. El gasto que suponía recrear la ciudad de Nueva York en el siglo XIX era el mayor de los problemas. Finalmente los hermanos Weinstein creyeron en el proyecto y Scorsese pudo realizarlo aunque no consiguió la obra maestra que todos esperábamos.

VALORACIÓN

La presentación general del DVD es de gran calidad. Donde más se aprecia es en el disco de extras, en el que nos moveremos por los Five Points de Nueva York para poder visionar los contenidos. A destacar entre éstos los siempre interesantes comentarios del maestro Scorsese, documentales sobre el diseño de vestuario o de los decorados. En este último pasearemos con el diseñador de producción Dante Ferretti y con el mismo Scorsese por los enormes decorados de la película. También encontramos entrevistas con el equipo artístico además de con el director. Para los que se interesen por la parte histórica de la película disfrutarán con los 4 minidocumentales de Discovery Channel.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Trilogía de Indiana Jones

Todas las aventuras del héroe de acción en tu casa



Director Steven Spielberg **Intérpretes** Harrison Ford, Kate Capshaw, John Rhys-Davies, Sean Connery **Género** Aventuras **Año** 1981, 1984, 1989 **Distribuidora** Paramount **Precio** 54,95 euros **Calidad** ★★★★★

Fantástica ocasión para conseguir la mejor trilogía de aventuras de la historia del cine. A la espera de la próxima entrega de la saga que volverán a dirigir, producir y protagonizar Steven Spielberg, George Lucas y Harrison Ford respectivamente, podemos disfrutar de las tres primeras entregas que enfrentaban a nuestro héroe a las ansias nazis de conseguir reliquias de gran poder y a una peligrosa secta india.

VALORACIÓN

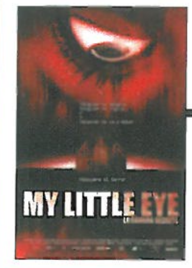
La edición que nos presenta Paramount satisfará a todo fan de la saga. Cada uno de los cuatro DVD que la componen (tres que corresponden a las películas y uno a los extras) posee un bonito menú animado y musicado con la fabulosa banda sonora de John Williams . La imagen de todas las películas ha sido remasterizada obteniend un excelente resultado en todas ellas. Por desgracia el sonido sólo se ha visto mejorado en la pista de audio en inglés con un destacable DD 5.1. La versión en castellano posee sonido Surround y la pista en catalán es Mono. Por otro lado los extras consiguen un resultado mucho más satisfactorio ofreciendonos unos interesantes documentales sobre los especialistas, el sonido, la música (con John Williams), los efectos visuales y los rodajes de las tres películas.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★★



My Little Eye

Terror en la casa de *Gran Hermano*



Director Marc Evans **Intérpretes** Sean Cw Johnson, Jennifer Sky, Kris Lemche **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★

Interesante film británico en el que se le da una vuelta de tuerca al concepto televisivo de gente conviviendo en una casa repleta de cámaras. Pero en esta ocasión todos los concursantes deben permanecer en una casa en la que ocurren sucesos extraños para ganar el premio.

VALORACIÓN

Auque la presentación es austera los extras resultan muy interesantes. Encontramos los comentarios del director y el productor, las conversaciones entre esos personajes que no aparecen en la película pero que preparan los sustos a los concursantes, un "Así se hizo", 4 escenas inéditas, una morbosa escena de sexo con multiángulo y entrevistas a los personajes.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★★

Utopia

Ecos del futuro



Director María Ripoll **Intérpretes** Leonardo Sbaraglia, Nawja Nimri, Tchéky Karyo **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★

Infructuoso intento de thriller por parte de la directora de *Lluvia en los zapatos*, o la todavía inédita en nuestro país *Tortilla Soup*, en el que un individuo que es capaz de ver el futuro deberá encontrar a Ángela, una chica que se encuentra atrapada en una especie de secta armada.

VALORACIÓN

En esta edición encontramos menús animados con sencillez y acompañado de las canciones de Nawja Nimri. Los contenidos adicionales son escasos y típicos: trailer, "Así se hizo", las fichas técnica y artística, filmografías selectas, galerías de fotos de la película y del rodaje. Dentro de esta última opción encontramos unos curiosos bocetos de los decorados animados en 3D.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★

HULK

La furia desatada del personaje de cómic según Ang Lee



Director Ang Lee **Intérpretes** Eric Bana, Jennifer Conelly, Sam Elliott, Nick Nolte, Paul Kersey **Género** Fantástico **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 27,00 euros **Calidad** ★★★★

Era difícil imaginar que un director conocido por la sensibilidad y la complejidad de los personajes de sus películas (*Tormenta de hielo, Tigre y Dragón*) acabase tomando las riendas de una película que adapta a un conocido cómic en el que su protagonista es causante (involuntario) del caos y la destrucción. Lee además consigue un resultado notable.

VALORACIÓN

La presentación de Hulk en DVD además de tener un menú animado y musicado, fusiona las imágenes de la película con las ilustraciones de grandes dibujantes del cómic mundial como Adam Kubert o Salvador Larroca creando espectaculars transiciones entre menús y contenidos. Respecto a los extras en el primer disco encontramos los comentarios del director (el único contenido adicional sin subtitular de toda la edición), y "La cámara de Hulk: Dentro de la furia", una opción que al activarla te permite acceder a los secretos del rodaje cuando aparece un símbolo mientras vemos la película. En el segundo disco destacamos 6 escenas inéditas, un elaborado "Así se hizo", "Evolución de *The Hulk*" (documental sobre la trayectoria de este personaje desde el cómic al cine, "Storyboards"), y una visión sobre el director Ang Lee.

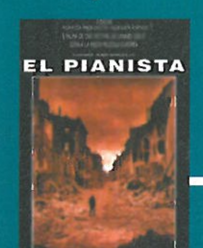
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





El Pianista

Vida y muerte en el gueto



Director Roman Polansky **Intérpretes** Adrien Brody, Thomas Kretschmann **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★★

Las vivencias del director Roman Polansky en el gueto de Cracovia le sirvieron para llevar a la gran pantalla la apasionante historia del prestigioso pianista Wladyslaw Szplilman, que logró sobrevivir a las penurias del gueto de Varsovia además de librarse de ser trasladado con su familia a un campo de concentración escondiéndose en la capital de Polonia.

VALORACIÓN

La presentación general de la edición es notable, con menús animados y musicados e intercalando secuencias del film que funcionan como transiciones entre menús. Los contenidos adicionales no son impresionantes pero ofrecen una gran cantidad de información histórica. En el primer disco encontramos las fichas artística y técnica y filmografías. En el segundo disco nos moveremos por un mapa de Varsovia que nos llevará por los distintos lugares de interés que se muestran en la película. En "Viaje al horror" accederemos a una buena cantidad de información escrita e ilustrada con imágenes reales, que fueron hechas por habitantes del gueto o por los propios nazis. También podemos visionar un interesante "Así se hizo" que mezcla imágenes reales con las del film.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

2 Fast 2 Furious

Los reyes del tuning



Director John Singleton **Intérpretes** Paul Walker, Tyrese, Eva Mendes **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★

Trepidante película de acción en la que las espectaculares persecuciones de coches roban protagonismo a la débil trama policiaca de la película, y que es la secuela del film que lanzó a la fama al musculoso Vin Diesel, que decidió no aparecer en la continuación.

VALORACIÓN

Este DVD nos permite elegir entre los tres modelos de coches de los protagonistas y cada uno de ellos tienen un material exclusivo sobre el coche en cuestión y el actor que interpreta a su piloto en el film. También podemos visionar un contenido adicional común del que destacamos los comentarios de su director, las divertidas tomas falsas y acrobacias de coches modificados.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★

El Americano Impasible

Los americanos en la guerra de Indochina



Director Phillip Noyce **Intérpretes** Michael Caine, Brendan Fraser, Do Thi Hai Yen **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★★

Nueva adaptación de la novela de Graham Greene a la gran pantalla de la mano de Phillip Noyce, que nos narra la relación que establecen un periodista y un joven americano que aparentemente sirve a razones humanitarias durante el transcurso de la guerra de Indochina.

VALORACIÓN

Presentación sencilla pero elegante, con unos menús animados y musicados enlazados con leves transiciones. En el primer DVD podemos escuchar los comentarios subtitulados del director y del segundo disco destacamos un "Así se hizo" doblado al castellano, "Imágenes del rodaje", y un documental que analiza la secuencia del atentado que vemos en la película.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★

Matrix Reloaded

La guerra contra las máquinas acaba de comenzar



Director Andy y Larry Wachowski **Intérpretes** Keanu Reeves, Carrie-Anne **Género** Ciencia Ficción **Año** 2003 **Distribuidora** Warner **Precio** 26,99 euros **Calidad** ★★★★

En 72 horas las máquinas entrarán en Zion. Neo debe encontrar al Oráculo para que le guíe en su camino para acabar con la guerra y así cumplir la profecía. Mientras tanto el exagente Smith renacerá de las cenizas para convertirse en el verdadero enemigo de la función. Las espectaculares escenas de acción y un imaginativo guión sirven de prólogo de *Matrix Revolutions*.

VALORACIÓN

Este DVD nos ofrece unos menús animados con las secuencias más impactantes de la película y unos extras interesantes pero escasos. Destacamos "La persecución en la autopista" que nos muestra todos los secretos de esta secuencia; diseño de "The Matrix" y "Detrás de las cámaras"

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★

Los Thornberrys. La película

Hablando con animales



Director Cathy Malkasian y Jeff McGrath **Intérpretes** voces de Lacey Chabert, Tom Kane **Género** Infantil **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★

Primera película de la serie de animación del mismo nombre. En esta ocasión los Thornberrys están rodando un documental sobre la vida salvaje. La aparición de unos cazadores furtivos obligará a Elisa a utilizar su don para hablar con los animales para así desbaratar sus planes.

VALORACIÓN

Aunque esta edición posee un bonito menú principal animado y musicado, el resto de menús son estáticos. Los contenidos adicionales son testimoniales: un vídeo musical del tema de Paul Simon (nominado al Oscar) "Father and daughter" y un trailer.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★

Anatomia 2

Contra las leyes de la Naturaleza



Director Stefan Ruzowitzky **Intérpretes** Barnaby Metschurat, Herbert Knaup **Género** Terror **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★

Película alemana que mezcla elementos de thriller y de terror sin conseguir superar a la película original. De nuevo una sociedad secreta vuelve a ir más allá de las normas éticas de la medicina para llevar a cabo un peligroso experimento. Dos investigadores que descubren la trama harán todo lo posible para acabar con esa misteriosa secta.

VALORACIÓN

Excelente presentación en la que para movernos entre menús nos desplazamos por una sala de operaciones. Entre los extras destacamos los comentarios del director y un actor, un "Así se hizo", 3 escenas eliminadas comentadas y comparativa entre ensayos de los actores y el rodaje.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★

Los Ángeles de Charlie

Al Límite



Director McG **Intérpretes** Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu **Género** Acción **Año** 2003 **Distribidora** Columbia **Precio** 24,00 euros **Calidad** ★★

Nueva entrega de las aventuras de las alocadas detectives (o algo similar) al servicio de Charlie, un individuo que jamás muestra su rostro. En esta ocasión deberán Los Ángeles deberán enfrentarse a una antigua empleada de Charlie, ahora una malvada villana.

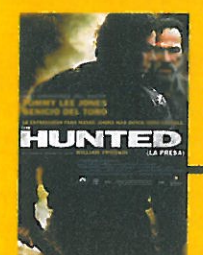
VALORACIÓN

Esta edición en DVD presenta unos menús animados con secuencias del film con música del mismo que son más funcionales que espectaculares. El plato fuerte está en una variada cantidad de extras, entre los que encontramos el video-clip de Pink, comentarios de McG (sin subtitular), una opción de nombre "Imágenes curiosas de los ángeles" que al activarla nos ofrecerá información en forma de *pop-ups* mientras la visionamos. En "Detalles" encontramos toda la información sobre los diferentes aspectos de la producción: vestuarios,escenas de acción, diseño de producción...

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★

Hunted (La presa)

El cazador cazado



Director William Friedkin **Intérpretes** Tommy Lee Jones, Benicio Del Toro **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★

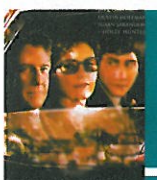
William Friedkin vuelve a demostrar que posse una capacidad narrativa poco habitual en la industria del cine, haciendo especial una historia tan sencilla en la que un instructor de las Fuerzas Especiales debe dar caza a uno de sus alumnos, que ha perdido la razón.

VALORACIÓN

La presentación de este DVD es tan impactante como la película: entre los menús (animados) existen unas transiciones de lo más espectaculares, protagonizadas por un machete. De los extras destacamos los comentarios del director, unas interesantes "Imágenes del rodaje", un "Así se hizo" y 5 escenas eliminadas.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★

ALQUILER



El Compromiso

Director Brad Silberling **Intérpretes** Dustin Hoffman, Susan Sarandon, Jake Gyllenhaal, Aleksia Landeau **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Trailer, filmografías de director y actores

A punto de casarse con su novia y viviendo en casa de sus padres, Joe se ve obligado a afrontar su pérdida en un asesinato. Con el apoyo de éstos, Ben y JoJo, que le aprecian como un hijo, el chico buscará justicia a través de la ley, aunque también conocerá el amor en otra chica que le hará replantearse su lugar en la vida.



Torremolinos 73

Director Pablo Berger **Intérpretes** Javier Cámara, Candela Peña, Juan Diego **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Trailers, galería fotográfica, filmografías, fichas técnica y artística

Debido al pésimo negocio que resulta la venta de enciclopedias, Alfredo se ve obligado a aceptar un trato que le ofrece su jefe para ganarse la vida: realizar una serie de películas pornográficas con su mujer Carmen que se venderán en países escandinavos como enciclopedia sobre la reproducción. Lo que no esperan es que éstas se convertirán en todo un éxito.



Última Llamada

Director Joel Schumacher **Intérpretes** Colin Farrell, Forest Whitaker, Katie Holmes, Kiefer Sutherland **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** 20th Century Fox **Extras** Ninguno

El arrogante Stu Shepard está usando una cabina para engañar a su esposa cuando, instintivamente, contesta a una llamada. Lo malo es que resulta ser un asesino que le está apuntando con un rifle de francotirador y amenaza con matarle si no se sincera con su mujer y con su también engañada novia. Sólo el capitán Ramsey podrá ayudarle a salir vivo...



Escenas de un Crimen

Director Dominique Forma **Intérpretes** Jeff Bridges, Jon Abrahams, R. Lee Ermey, Mädchen Amick **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Manga **Extras** Trailer, entrevistas, fichas, filmografías

En la víspera de su boda Lenny decide hacer un último trabajito para Rick, que no le cae muy bien pero que le paga bien por llevarle en coche, para con el dinero montarse su propio negocio. Sin embargo, Lenny se encuentra con que debe secuestrar a un poderoso mafioso, Jimmy Berg, lo que le mete en un monumental lío con dos bandas pisándole los talones.



Beyond Reanimator

Director Brian Yuzna **Intérpretes** Jeffrey Combs, Jason Barry, Elsa Pataky, Enrique Arce **Género** Terror **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Por determinar

Al ser considerado culpable de la matanza de Miskatonic, el doctor Herbert West está cumpliendo condena en prisión desde hace 14 años. Pero, en lugar de olvidar sus experimentos para devolver la vida a los muertos, el doctor los continúa con las ratas y las cucarachas que encuentra, valiéndose de un rudimentario laboratorio montado bajo su cama con materiales reciclados.



Abajo el Amor

Director Peyton Reed **Intérpretes** Renée Zellweger, Ewan McGregor, Sarah Paulson, David Hyde Pierce **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** 20th Century Fox **Extras** Ninguno

La escritora Barbara Novak llega a Nueva York desde Maine para abrirse camino con su libro Abajo el Amor, un alegato feminista que causa furor al sugerir la independencia de la mujer en todos los ámbitos. Un machista y avispado periodista, Catcher Block, intentará demostrar que sus teorías son falsas haciéndose pasar por un astronauta llamado Zip Martin.



La Peligrosa Vida de los Altar Boys

Director Peter Care **Intérpretes** Jodie Foster, Kieran Culkin, Emile Hirsch, **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Extras** Making of, escenas eliminadas, escenas del rodaje, trailer, fichas y filmografías

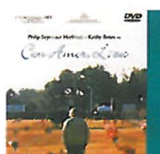
Dos adolescentes que estudian en una escuela religiosa en los años 70 intentan animar su aburrida y deprimente vida dibujando un cómic que presenta las andanzas sexuales de dos profesores. Cuando les pillan con él y son castigados, ambos buscarán una forma de vengarse.



Las Aventuras de Ryan

Directoras Deanna Shapiro, Julie St. Claire **Intérpretes** Andi Eystad, Michael Heidemann, Harrison Myers, Ernie Lively **Género** Aventuras **Año** 1998 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Ficha técnica y de doblaje

Kris y Kevin están jugando al escondite en el cementerio cuando son pillados por el cuidador del lugar, el sr. Collins. Mientras huyen de él Kris tropieza y cae sobre la tumba de Cryin'Ryan Green, un matón que murió asesinado, y Collins le avisa de que ha liberado el espíritu de Ryan y que perderá la como él.



Con Amor, Liza

Director Todd Louiso **Intérpretes** Phillip Seymour Hoffman, J.D. Walsh, Jimmy Raskin, Kathy Bates **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

El diseñador de páginas web Wilson Joel aún no ha podido asumir el suicidio de su esposa Liza, así que es incapaz de abrir la carta que ella le dejó para explicarle por qué lo hizo. Ni siquiera la ayuda de Mary Ann, su suegra, le saca de un estado de aislamiento que intenta aplacar inhalando vapores de gasolina.



Esto no es un Atraco

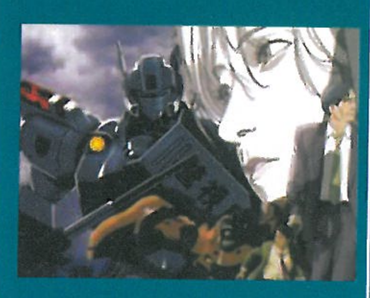
Director Gavin Grazer **Intérpretes** Alicia Silverstone, Rachael Leigh Cook, Woody Harrelson, John Cleese **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

Sin saberlo, tres empleados distintos del banco Desert Savings están planeando robarlo. Stuart Plain quiere robar 250.000 dólares para ir a gastárselos a las Vegas; Sheila Rilo necesita 40.000 dólares para volver a empezar y para molestar a su ex, el director de banco; y Jason Walley simplemente quiere robar a un cliente del banco, Charles Merchant.

LANZAMIENTOS

El regreso de los Patlabors

En el pasado Salón del Manga Jonu Media presentó la edición en DVD de la tercera película de Patlabor, denominada *Patlabor WXIII*. El film narra la investigación de los detectives Kusumi y Hata de algunos extraños sucesos que están ocurriendo cerca de la bahía de Tokio. Lo que no sospechan es que el culpable de todo es una poderosa arma biológica fuera de control llamada WXIII, acrónimo de Wasted 13... La película se vende en dos versiones: una simple a 18 euros y una especial con cuatro DVD's a 30.



¡Salva al mundo, Sakura!

También en el mismo Salón fue presentada *Sakura, Cazadora de Cartas: La Carta Sellada*, la segunda película basada en el popular *manga* de las dibujantes Clamp que lanzará en DVD Jonu Media. En ella veremos que, cuando se derriba la vieja casa de Clow Reed para construir un nuevo parque de atracciones, se descubre sellada en los cimientos una carta de un poder inimaginable. Pronto empieza a desaparecer la ciudad, las personas, y los guardianes de las cartas de Clow... La edición, con el regalo de un póster, cuesta 21 euros.



No sin mi hijo (no nacido)

La historia de Miaka y Tamahome continúa en la recopilación de OVA's *Fushigi Yugii Eikoden* en formato DVD que Jonu presentó en el Salón del Manga. Éstos narran que Miaka y Taka están casados y esperan su primer hijo pero Mayo, celosa por Taka, encuentra el Libro de los 4 Dioses y utiliza el poder de Suzaku para robarles el niño nonato. Taka se introducirá en el Libro para recuperar a su vástago, pero encontrará más problemas de los que ya esperaba. Por 18 euros podréis saber cómo termina la cosa.

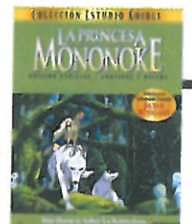


Tú me das cartitas, yo te doy cartitas

Otra interesante presentación de Jonu Media es la edición en DVD de la serie televisiva *Yu-Gi-Oh!*, que recopilará los capítulos vistos tanto en canales de satélite como en Antena 3 en grupos de 3 episodios al precio de 9,95 euros cada disco. Como sabéis, la serie narra la historia de Yugi Moto, un niño al que su abuelo entrena para ser el mejor en el juego de cartas de monstruos creada por el millonario Maximillium Pegasus... aunque aún mejora más cuando encuentra el llamado Rompecabezas del Milenio, que le convierte en un poderoso jugador sin rival.

La Princesa Mononoke

Épica y ecologismo de la mano de Miyazaki



Director Hayao Miyazaki **Intérpretes** Voces originales de Yôgi Matsuda, Yuriko Ishida, Yûko Tanaka **Género** Fantástico **Año** 1997 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★★★

Una de las obras maestras más celebradas del maestro Hayao Miyazaki por fin llega a nuestras manos. La película narra las aventuras de Ashitaka, un joven guerrero víctima de una maldición por defender a su gente que se implica en una guerra entre un pueblo que tiene como base económica una fundición de hierro (y que tiene la intención de arrasas los bosques) y los dioses que lo habitan que lucharán por conservar la Naturaleza.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante uno de los DVD más esperados por los fans del manga, y desde luego esta edición no va decepcionar a nadie. La excelente presentación con animación 3D augura una gran calidad en el resto de contenidos. Podemos ver desde un completísimo "Así se hizo" en el que vemos trabajar al maestro Miyazaki, hasta un par de entrevistas al director y al productor Suzuki Toshio, pasando por "Los tres elementos", un documental sobre los elaborados efectos especiales, por sólo citar algunos extras.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★☆

BREVES

Ghost in the Shell vuelve a televisión

La aclamadísima serie *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, basada en el *manga* de Masamune Shirow, ya tiene una continuación recién terminada llamada *Koukau Kidoutai SAC 2nd GIG*. Ésta, que tendrá 26 episodios, se emitirá a partir de enero del 2004 por el canal de pago SkyPerfect TV.

Más *anime* para el Festival de Sitges

Como viene siendo habitual en la sección "Anima't" del Festival de Sitges, podremos ver algunos animes recientes tan jugosos como el corto *Nasu: Summer in Andalusia* de Kitaro Kosaka (director de animación de *El Viaje de Chihiro*); *Tokyo Godfathers* del aclamado Satoshi Kon o *Tamala 2010. A Punk Cat in the Space* dirigida por el grupo t.o.L.



Aniversario de un clásico del *manga*

Debido al trigésimo aniversario de *Black Jack*, el mítico *manga* de Osamu Tezuka, el próximo 22 de diciembre se emitirá por TV un especial de 2 horas formado por cuatro historias supervisadas por Makoto Tezuka, hermano de Osamu.

¿Os acordáis de Johnny Romero?

Los *otakus* españoles más veteranos recordarán que, en su día, Tele 5 emitió la popular serie romántica *Kimagure Orange Road* bajo el nombre de *Johnny y Sus Amigos*. Pues Jonu Media se ha hecho con los derechos de toda la serie (incluidos OVA's y películas) y la lanzará en video y DVD el próximo año.

NOTICIAS

EASTER EGGS

The Ring (La Señal)
Colócate sobre la opción "Play Movie" del menú principal y pulsa Arriba. En principio no verás nada especial, pero pulsa igualmente "Enter" o X. Verás la versión completa del vídeo maldito que aparece durante el film, que en lugar de los segundos que dura en la película veremos en su versión completa, de dos minutos.

Aquellas Juergas Universitarias
En el menú de Audio, verás en la parte inferior la frase "Pregúntale a Frank". Baja con el cursor hasta iluminar la palabra "Frank" y acepta para ver una escena eliminada con Will Ferrell viendo *Girls Gone Wild* y lanzando botellas de cerveza vacías a la pared antes de tener una surrealista conversación.

Todos los secretos de la saga *Alien* en su edición definitiva

El próximo 3 de diciembre sale a la venta *Alien Quadrilogy*, la recopilación definitiva en DVD de las películas protagonizadas por la mítica Teniente Ripley. La edición cuenta con 9 discos, dos por cada una de las películas (uno con la película y otro con extras diversos), además de un noveno DVD con más contenidos adicionales. De cada uno de los films encontraremos dos versiones, el estrenado en cines y una edición especial, lo que supone que encontraremos montajes nunca vistos de *Alien 3* y *Alien Resurrección*. Por su parte, los contenidos adicionales de los filmes vienen agrupados en preproducción, producción y posproducción. Esta edición imprescindible saldrá a la venta a un precio de 79,99 euros.



PLANETSTATION Y UNIVERSAL SORTEAN...

1 PACK HULK



(DVD + reproductor)

4 DVD's HULK



Para conseguir uno de estos regalos sólo tienes que contestar de forma correcta la siguiente pregunta, enviando el cupón por carta o con un SMS:

Ahora también puedes participar en los concursos de *PlanetStation* con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetthehulk*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetthehulk.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

¿QUÉ CONVIERTE A BRUCE BANNER EN HULK?

A **LEER *PLANETSTATION***
B **LOS RAYOS GAMMA**
C **VER *OPERACIÓN TRIUNFO***
D **COMER DONETTES RAYADOS**

NOMBRE .... FECHA DE NACIMIENTO ....
DIRECCIÓN ....
LOCALIDAD ....
TELÉFONO .... C.P. ....
E-MAIL ....

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de enero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 62 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *THE HULK* (PLANET 60) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

- **ABAJO EL AMOR**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler**
- **ALIAS: LA VERDAD SEA DICHA**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **14,95 euros**
- **ALIEN QUADRILOGY**
  Distribuidor: **Fox**
  Precio **79,99 euros**
- **AMENAZA NUCLEAR**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **AUGGIE ROSE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **AUNQUE ESTÉS LEJOS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **BIKER BOYS**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,00 euros**
- **CAMOUFLAGE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **CANDILEJAS ED.ESPECIAL**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **CARIBE**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **COLECCIÓN 40 AÑOS JAMES BOND**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **299,99 euros**
- **COMO PERDER A UN CHICO EN ...**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **COTTON CLUB**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **DESDE AQUEL BESO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **DR.JEKYLL & MR.HIDE (TV)**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **EJECUTIVO AGRESIVO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **EL CIELO DEL BRONX**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **18,00 euros**
- **EL GRITO DE LA MOMIA**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **EL PROYECTO DE LA BRUJA HIP HOP**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **EL REY PESCADOR**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **EMPIRE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,00 euros**
- **ESCAPANDO DE LA OSCURIDAD**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **ESDLA LAS DOS TORRES (COLEC.)**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **69,99 euros**
- **ESDLA LAS DOS TORRES (EXTEN.)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **39,99 euros**
- **ESTO NO ES UN ATRACO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **EVELYN**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **21,00 euros**
- **EXPEDIENTE X 7ª TEMPORADA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **120,00 euros**
- **FINAL CURTAIN**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **FOX CHRISTMS MONSTER BOX**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **179,99 euros**
- **FRUITS BASKET VOL.1**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **18,00 euros**
- **FUERA DEL MUNDO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **HABLANDO DE SEXO**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **18,00 euros**
- **HNS.MARX EL CONFLICTO DE...**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **HNS.MARX.PLUMAS CON CABALLO**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **HNS.MARX.SOPA DE GANSO**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **LA CHICA DE MIS SUEÑOS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **18,00 euros**
- **LA ESCALERA DE JACOB**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **24,00 euros**
- **LA VERDAD SOBRE CHARLIE**
  Distribuidor **24 euros**
  Precio **24,00 euros**
- **LAS AVENTURAS DE RYAN**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **Alquiler**
- **LAS MONTAÑAS DE LA LUNA**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **LAURA ESTÁ SOLA**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **18,00 euros**
- **LEJOS DEL CIELO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **21,00 euros**
- **LOS ÁNGELES DE CHARLIE 2**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,00 euros**
- **MAY**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **MONSIEUR VERDOUX**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **NAVIDAD CON LOS SIMPSON**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **23,99 euros**
- **NO DEJARÉ QUE NO ME QUIERAS**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,00 euros**
- **PACK CSI MIAMI(1ªTEMP/1ªPARTE)**
  Distribuidor **S.A.V.**
  Precio **29,95 euros**
- **PACK FRIENDS 8**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **60,08 euros**
- **PACK HOMBRES G**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **26,99 euros**
- **PACKS DAREDEVIL + PELÍCULA FOX**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **24,99 euros**
- **PACKS ICE AGE + PELÍCULA FOX**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **PACKS X-MEN2 + PEL. FOX (2 DVD)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **29,99 euros**
- **PATLABOR III, ED. STANDARD**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **18,00 euros**
- **PATLABOR III, ED. 3 DISCOS**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **29,95 euros**
- **PERSIGUIENDO SUEÑOS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **PSICOSIS (1,2,3 Y 4)**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **48,00 euros**
- **REBECA**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **SAKURA, LA PELÍCULA II**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **21,00 euros**
- **SHOW TIME**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **24,00 euros**
- **SIMBAD**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,00 euros**
- **SIMPSON (3ª TEMPORADA)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **45,00 euros**
- **SIN REGLAS (UNRULY)**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **SMOOKING ROOM (ED.ESPECIAL)**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **21,00 euros**
- **STAR TREK EP9 - 6ª TEMPORADA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **99,95 euros**
- **THE DOORS**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **THE EYE**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **21,00 euros**
- **THE HULK**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **27,00 euros**
- **TU A BOSTON Y YO A CALIFORNIA**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **11,95 euros**
- **ÚLTIMA LLAMADA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler**
- **UNA AVENTURA EN MACAO**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **UNA BUENA NOCHE PARA MORIR**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **UTOPÍA**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **YUGI OH PACK**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **19,95 euros**

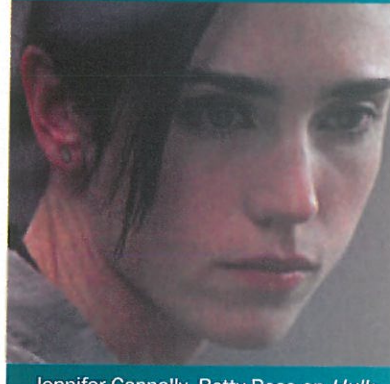
RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. Matrix Reloaded
2. El Monje
3. 2 Fast 2 Furious
4. The RIng (La Señal)
5. Amor con Preaviso
6. Condenado
7. Driven
8. 28 Días Después
9. Sucedió en Manhattan
10. Este Cuerpo no es el Mío

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1. Trilogía Indiana Jones
2. El Rey León Ed. Esp.
3. Matrix Reloaded
4. Martes y 13 Vol. 2
5. Hulk
6. Martes y 13 Vol. 1
7. Matrix
8. Blanco y Negro: Bebo & Cigala en concierto
9. Pack Jacques Tati
10. Bowling for Columbine



Jennifer Connelly, Betty Ross en *Hulk*

CRÍA CHOCOBOS Y TE SACARÁN LOS *FANTASYS*

SAMUEL GARCÍA (TORRE DEL MAR, MÁLAGA)

¿Qué fue antes, *Planet* o PlayStation?
Por supuesto que fue antes la *Planet*, y al ser tan "jachonda" la revista, los señores de Sony decidieron crear una consola llamada PlayStation para aprovechar el tirón de la publicación.

¡Ma, me, mi, mo, mu (qué chungo)!
Pues si te parece chungo escribir esto espera que te caiga en el examen final de segundo de párvulos lo de "Mi mamá me mima".

Hola Drako, eres el vampiro que más me chifla (exceptuando Kain de *Soul Reaver* y Michael Jackson). Me llamo Samuel y tengo 13 años.
¿Yo un vampiro? No sé de dónde sacas estas extrañas ideas, si ahora en invierno lo que más me gusta comer es una buena sopita... ¡Camarero! ¡Esta sopa está coagulada!

Es la segunda carta que envío, y si no se publica diré aquello que hiciste con Drakulín, en aquel bar a aquella hora.
Yo no hice nada... sólo le dije que estar en el Bar Budo no le sentaba bien porque cada vez estaba más borroso.

¿Cuándo saldrá *Dragon Ball Z: Budokai 2*?
Ya puedes disfrutar de las tortas de esos luchadores que tienen más ingravidez que las moscas del astronauta Pedro Duque, porque el juego ha salido este mismo mes a la calle.

¿Por qué no sacáis de una vez, una zona de parecidos razonables? Os doy unas ideas: Gimli y Papá Noel (después de unas vacaciones en el Mar Rojo), Legolas y Robin Hood, Kimhari y Pocholo.
Apoyamos tu idea y esperamos sugerencias... ¿Piensas que Aznar se dejó el bigote tras jugar a *Super Mario Bros* y que Zapatero se dejó las cejas largas tras romper unas cajas de fruta con *Crash Bandicoot*? ¡Haznos llegar tus ocurrencias aunque sean más disparatadas que coger el AVE Madrid-Lleida sin contratar un seguro de vida!

¿Cómo se crían los chocobos en *FF VII*?
La guía de cría de chocobos de *FF VII* es tan larga que si te la pusiera aquí cuando acabaras de leerla esta revista sería un documento histórico. Sólo te diré que debes meterlos en el establo cercano a Midgar, y allí pedir a Choco Billy que aparee un par de ellos tras darle una nuez (al parecer las nueces vienen a ser el equivalente a las pelis X para los chocobos). Si quieres conseguir chocobos especiales de colores te recomendamos que visites la choza del viejo sabio situada cerca del poblado de arqueólogos... y que tengas más paciencia que un socio del Real Club Deportivo Español.

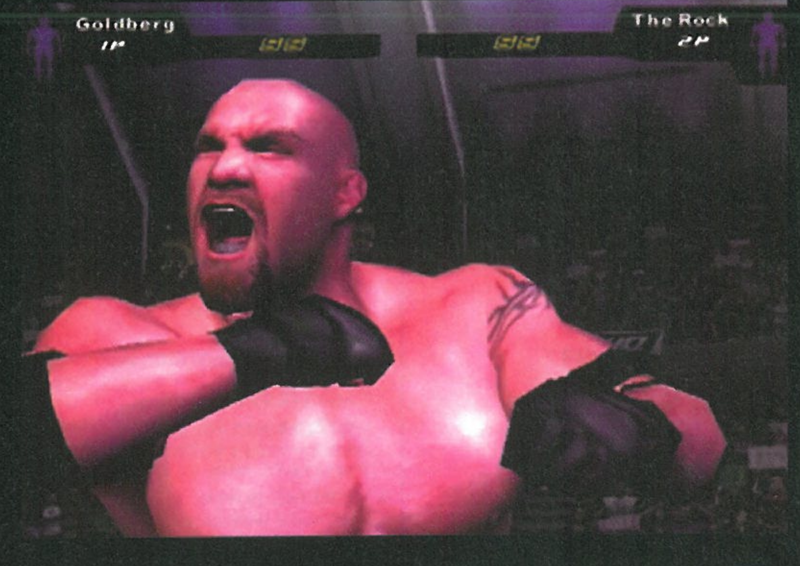
Gracias por atenderme. Por cierto estoy de acuerdo con Iván Lorenzo (nº58).
De nada hombre, nos encanta sacrificarnos por vosotros. Y es que nosotros estamos de acuerdo con lo que dijeron Mike Tyson y Poli Díaz: es mejor dar que recibir.











UN *RESIDENT* NORMAL Y CORRIENTE

ANÓNIMO (DE ALGUNA PARTE)

Muy buenas a todos, tengo algunas preguntas que me gustaría me fueran contestadas en la medida de lo posible, gracias.
Pese a que aún no sabemos cuanto mide lo posible, te contestaremos igualmente... Por cierto, perdona que no pongamos tu nombre: estimados lectores, recomendamos firmar con vuestro nombre las cartas, porque firmar sólo en el remite es arriesgado ya que los sobres tienen más tendencia a perderse que las llaves del carro de Manolo Escobar.

¿Se sabe la fecha de salida del nuevo *Smackdown!*?
No sólo sabemos la fecha de salida de *WWF Smackdown!: Here Comes The Pain* en Europa (en principio, el 14 de noviembre) sino que también sabemos que sus programadores son unos "salidos" de cuidado. En esta entrega han tenido la feliz ocurrencia de incluir un modo de juego en el que las luchadoras del juego compiten por arrancarse la ropa la una a la otra... ¡T-Virus, deja de babear que Paz Vega aún no ha debutado en la lucha libre!

En cuanto a *Resident Evil: Outbreak*, ¿es un juego exclusivo *on-line* o también se podrá jugar de forma normal y corriente?
Tranquilo que se puede jugar en solitario (con los demás personajes controlados por la CPU), pero la verdadera gracia del juego sin duda estará en compartir con otros compañeros más miedo y sufrimiento que el de los invitados al banquete de boda de Hannibal Lecter. Por cierto, que hay buenas noticias ya que Capcom ha confirmado que, definitivamente, el modo *on-line* también estará disponible en Europa.

¿Para cuándo *Onimusha 3*?
No sabemos si callar y parecer tontos o si responder y despejar la duda definitivamente... porque no tenemos mucha idea de cual será la fecha en que aparecerá (Capcom Europa sólo ha dicho que estará disponible en el 2004). De todas maneras dudamos mucho que salga antes de verano.

¿Qué opinión os merece el nuevo *Evil Dead*?
Ya sabemos que no está bien hablar mal de los muertos, pero los zombis de este juego nos tendrán que perdonar porque *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* a la larga se hace más aburrido que jugar un uno contra uno de básquet contra Papá Pitufo.

¿Habrá nuevas entregas de *Legends Of Wrestling*?
Sí, Acclaim ha incluido en sus listas americanas de lanzamiento *Legends Of Wrestling 3* para abril del 2004 , pero el lanzamiento europeo de momento es más desconocido que la dirección de la residencia de verano de Bin Laden.

¿Saldrá en el futuro algún juego de *Dino Crisis* para PS2?
De momento hay ningún plan de realizar un *Dino Crisis* en PS2 (dejando a un lado *Dino Stalker*)... aunque, la verdad, tras comprobar que el *Dino Crisis 3* de X-Box tiene menos gracia que la factura telefónica de Gila, tampoco tenemos muchas ganas de ver una nueva entrega en nuestra consola.



LECTOR SIN BLANCA

FERNANDO ESCRIBANO (E-MAIL)

Qué hacemos Drako, ¿currando duro? No soy un seguidor muy antiguo pero decir que sois los mejores (el peloteo *pa* ver si me publicáis....).
Tranquilo, que para que te contestemos la carta no hace falta que seas un lector más antiguo que el carnet de socio de Di Stefano en el Real Madrid.

Primero preguntar por la secuela de mi juego favorito ¿Qué innovaciones trae *Z.O.E.: The 2nd Runner* (además de las que ya habéis *publicao*)?
Podría citarte aspectos concretos, pero básicamente se han mejorado todos los aspectos del primer juego: misiones más variadas, una historia mucho más interesante con extraordinarias secuencias de *anime*, *final bosses* carismáticos, cientos de enemigos en pantalla que se pueden utilizar como escudo o para aporrear a los demás... Si el modo principal no fuera más corto que el currículum del nuevo entrenador del Barça y la cámara no nos dejara a veces más vendidos que a "Fresita" en un combate de boxeo, estaríamos ante el juego del año.

¿Va a salir *BurnOut 3*?
Según rumores aparecidos en algunas revistas inglesas, Criterion podría estar ya trabajando en la tercera parte de esta saga, que incluiría modo *on-line*, un modo Crash mejorado, más de 70 vehículos y una jugabilidad más cercana a la clásica saga *Ridge Racer*... Si incluye una licuadora para "batir" los récords de velocidad tal como reclama Rubencebú puede ser un bombazo.

Esta va por mi hermano pequeño (¡es que si no me amarga la vida!). ¿Qué piensas de la nueva entrega de *Los Sims*?
Pues que es una buena noticia que la saga renueve a fondo sus gráficos, que estaban más anticuados que la permanente de Camilo Sesto, por no hablar de lo interesante que es que nuestros Sims puedan hacer algo más que estar encerrados en casa y llevar una vida tan sedentaria como la de los redactores de *Planet* (la única actividad física relacionada con el deporte la realiza Gilliam en el campo de fútbol cuando hace la "ola" con el público... y la última vez casi se ahoga).

¿Cuándo sale y qué dices de *FF X-2*?
Si nada falla debería aparecer a finales de febrero, y se ha confirmado que el juego tendrá subtítulos en castellano y... ¡selector de 60 Hz! Esto debería significar que, con la televisión adecuada, el juego funcionará a su velocidad original y sin esas franjas negras que ocupan más pantalla que un primer plano de María Teresa Campos.

Ya que hemos entrado en eso de los RPG's. ¿Me recomendáis *Breath of Fire V*?
Breath of Fire: Dragon Quarter es un buen título que renueva una saga hasta ahora bastante clásica, pero desde luego no te esperes unos gráficos a lo *FF* porque quedarás más defraudado que Holybear cuando pretendió adelgazar chamuscando los *donuts* con un soplete para "quemar calorías". No es una mala opción pero, dejando de lado las obras maestras de Square, quizá nos decantaríamos antes por *Dark Chronicle*, *Wild Arms 3* o *Grandia II*.

¿Va a haber una nueva entrega de *GTA* (mi amigo está cruzando los dedos)...?
...y a mi tanta pregunta sobre *GTA* me está cruzando los cables. Sí, habrá una nueva entrega de *GTA*, porque aunque los desarrolladores de Rockstar hablan menos del juego que Rocío Jurado de su fecha de nacimiento, ya se ha confirmado que el título saldrá en el último trimestre de 2004.

¿Crees que *Shinobi* es un buen juego (si me dices que sí me lo compro y me quedo sin blanca)?
Bueno, no importa quedarte sin blanca siempre que tengas a mano una "negra"... ¡nos referimos a una PS2, malpensados! Desde luego los gráficos no rompen la pana, pero tenemos debilidad por su jugabilidad a la antigua usanza. Si te gustan los retos y no das excesiva importancia al apartado gráfico es una buena opción. Eso sí, debido a sus flojas ventas Sega ha decidido darle el protagonismo de su siguiente entrega, *Kunoichi*, a una pizpireta ninja... ¡a este paso vamos a acabar encontrándonos con una "Sónica la Eriza"!

Anda, sé bueno, publicadme la carta y libradme de la amenaza de mi hermano, por favor.
Ya la hemos publicado y dejado más "libreeee" que los éxitos de Nino Bravo.

P.D. Si Álvaro está leyendo esto quería decirle que *Z.O.E.* nunca será una mida.**
Incluso nos atreveríamos a decir que tampoco será una botella de pacharán.

LAS AMISTADES PELIGROSAS DE BILL GATES

SIR AURON Y DEADCELL (E-MAIL)

Hola. Somos Sir Auron y Deadcell. ¡¡¡Nos asombramos cada vez más de la capacidad de filtrar cerveza de vuestros riñones!!! Y nos preguntamos: "¿Si están siempre borrachos, por qué no nos responderán?".
El problema es que apenas tenemos tiempo de contestar vuestras preguntas, porque nuestros vicios acortan terriblemente los días de nuestras vidas... ¡Eso sí, hay que ver como se nos alargan las noches!

¿Cuántos polígonos tienen los coches de *Gran Turismo 4*? Esperamos no tener que lijarlos para no pincharnos con nuestra PS2.
Tranquilos, que un polígono de *GT 4* es como la ONU en la guerra, perdón, "conflicto" de Irak: ni pincha ni corta gracias al *pedacho* de *antialias* que han aplicado los chicos de Polyphony. Según se ha anunciado cada coche tendrá alrededor de 4.000 polígonos.

¿*Quake IV* saldrá en nuestra "amada" PS2? No creo que podamos sobrevivir sin Tankjr ni Xaero. Creemos que podría salir en exclusiva en X-Box porque su creador es muy amigo de Bill, ¿es eso cierto?
Nosotros creíamos que los mejores amigos de Bill Gates eran los mismos que los de todos los usuarios de Windows: "Control+Alt +Supr", sin olvidarnos tampoco de "Reset". No hay ninguna versión de *Quake IV* anunciada, pero teniendo en cuenta que el juego utilizará el motor gráfico de *Doom III*, que no podrá verse en PS2 "por no tener potencia suficiente", la cosa pinta bastante cruda.

En *SH 3* no podemos pasar de la mansión encantada en nivel de accion Difícil porque los pinchos del techo tienen la manía de caerse encima nuestro. Hemos leído muchísimas guías (incluida vuestra fantástica, inigualable guía, felicita a Rubencebú de nuestra parte) y no pone nada.
Transmitiré vuestras felicitaciones a Rubencebú, pero no se si las apreciará viniendo por una de las poquísimas guías que no ha hecho él (ésa en concreto es obra de T-Virus, todo un fan de la saga). La solución a vuestro problema es fácil: pasad con sigilo apretando R2 y evitaréis acabar más agujereados que el cutis de Terminator.

Babeamos a diario desde que vimos las primeras imágenes de *Killzone*. ¿De verdad superará a *Halo 2* de X-Box ? ¿Qué opciones tendrá?
Sí, la verdad es que el increíble aspecto gráfico de este juego ha levantado más expectación que Sharon Stone duchándose en un cuartel. Aunque el juego se compara mucho con *Halo*, al parecer su mecánica sería más parecida a la de un *Medal Of Honor* futurista. No se conocen demasiados datos pero ya se sabe que tendrá 26 misiones, 21 armas y un modo *on-line* que utilizará el Head Set de *SOCOM*.

Oímos que estaban desarrollando una pieza que se acopla al *emotion engine* para multiplicar por 4 la potencia, ¿es eso cierto o es más falso que mi camiseta de Beckham a 18 euros?
El *emotion engine* ha sido variado en diversas ocasiones para abaratar su coste de fabricación, pero aumentar su potencia en las nuevas PS2 seguramente haría que estas fueran incompatibles con las anteriores. Seguramente el que ha soltado el rumor sí que es un "pieza" con menos vergüenza que el dentista de Ronaldo.

Bueno, si respondéis os mandaremos un catálogo de todas las bebidas alcohólicas existentes, y si pedís alguna, ¡avisad! En fin, os felicitamos por vuestros textos al pie de foto.
Más bien tendrías que felicitarnos por escribir textos "al pie del cañón"... ¡Y es que desde sentimos en la espalda el cañón de la escopeta recortada del director Gilliam la producción de textos se ha multiplicado un 400%!





INCOMPATIBILIDAD CON LOS NIPONES

GABRIEL RODRÍGUEZ (BADAJOZ)

Hola Drako. Os sigo desde el nº 5, sois la mejor revista de Play (bla bla bla, bla bla bla...)
Como sigáis siendo en las cartas tan vagos como el sastre del Botones Sacarino y sigamos recibiendo cartas que empiecen así vamos tener que llamar la sección "Al Hablablabla".

Tengo pensado pillarme el ADSL Router Wireless (conexión a internet inalámbrica) y quería saber si con él podría conectar la Play 2 a la red. ¿Es esto posible? ¿Podéis darme alguna información sobre ello?
Para los menos avezados diremos que un *router* inalámbrico es aquel que funciona sin cables y no aquel instalado "en Ahlambra" de Granada como cree Crazy Spify (sí, lo sabemos, este chiste es tan malo que seguramente pega a los chistes pequeñitos). Sabemos de buena tinta que existen *routers* inalámbricos compatibles con PS2, o *routers* convertibles en inalámbricos con una tarjeta PCMCIA y un adaptador Wi-Fi que también se pueden utilizar con PS2. Nuestro consejo es que, si tienes claro que quieres un *wireless* para jugar, preguntes antes a la empresa que te suministre el *router* si es compatible.

¿Podemos jugar con juegos nipones o estadounidenses en nuestra PS2 europea? Creo que en la gris no se podía, pero no lo tengo claro con la 2. Si se pudiese seguramente encargaría alguno de los RPG's que nunca llegarán a nuestro país.
Pues mucho me temo que para las PS2 europeas los juegos americanos y nipones son más incompatibles que Clemente y el fútbol espectáculo. Sólo funcionan en las PS2 especiales para profesionales del sector como las que tenemos nosotros... ¡Ah! Antes que intentes colarte de noche en la Redacción cubierto con un pasamontañas te advertimos que por la noche el director Gilliam duerme con ellas bajo la almohada.

¿Qué tal va a estar el juego de las Tortugas Ninja?
Intenta recuperar el espíritu de los *beat'em-ups* de finales de los 80 pero su mecánica, excesivamente repetitiva, ha convencido menos que T-Virus cuando cogió un taxi y le dijo al conductor: "¿Qué le parece si pagamos a medias? ¡Al fin y al cabo el viaje lo hemos hecho los dos!".

Y por si se os vuelve a ocurrir poner la sección de trucos de los lectores, yo tengo uno que os va a dejar alucinados. Descubrí como poder jugar con Cloud en el *FF X*. Prestad atención: cuando al principio del juego os pregunten cómo os llamáis, seleccionar la letra C, luego la L, después la O, a continuación la U, y para terminar la D.
Agradecemos tu colaboración en forma de "truco" (que con unos retoques puede servir para jugar incluso con Pajares o Esteso), pero si reabrimos la sección cabe el peligro de acabar leyendo cartas con menos gracia que Darth Vader retransmitiendo fútbol en el *Carrusel Deportivo*... y nuestros sueldos no alcanzan para pagar hipoteca y psiquiatra a la vez.







¡POR UNA *PLANET* SIN CORTES!

MARÍA SANCHO (MAZARAMBROZ, TOLEDO)

Hola guapos, soy una pelirroja con 110, 65, 92. Si me publicáis la carta os haré algún tipo de favor (sí, de esos en los que pensáis, limpiar las oficinas, ir a por Panchitos...).
Mmmm... gracias por lo de guapos (por cierto, lo de 110, 65 y 92... ¿son las dioptrías que necesitan tus gafas?), aunque nosotros más que favores necesitamos que nos hagas unos "servicios". Concretamente que nos hagas limpieza en los servicios de caballeros, que requieren una sobredosis urgente de Pato WC.

Llevo comprando la revista dos años y todavía no he participado en ningún concurso y todo por no cortar la revista por mitad de un artículo. ¿No podíais poner los cupones en una página aparte en la cual no se estropeara ningún artículo? Podríais poner en un lado la página del concurso y al otro la publicidad. Y no, no tengo móvil.
¿Así que no tienes móvil? Pues igual te sirve el teléfono móvil que se ha olvidado en mi mesa T-Virus hace un mes. Y me extraña que no sepa que está aquí, porque ya le he dejado 15 mensajes en el buzón de voz y le he enviado 35 SMS avisándole. Respeto a tu problema, puedes utilizar el móvil de un familiar o comprarte otra revista para recortar, aunque dice Gilliam que intentará poner el cupón al lado de una sección inservible como Al Habl... ¡Eh! ¿Es eso una indirecta?

¿Sacarán *Mafia*, *Unreal 2*, *Deus Ex 2* y *Max Payne 2* para PS2?
A finales de año saldrá *Max Payne 2*, el año que viene nos llegará *Mafia*, *Deus Ex 2* de momento aparecerá en X-Box y no en PlayStation 2 y, respecto a la conversión de *Unreal 2* a la consola de Sony, de momento no damos ni "un real" por ella, pero tampoco la descartamos totalmente.

¿Qué tal están *Shadow Hearts* y *Evergrace* (no me refiero a ninguna actriz rara sino a los juegos)? ¿Son parecidos a *Baldur's Gate*?
Evergrace es un *action*-RPG como *Baldur's Gate*, aunque tampoco se puede decir que se parezcan, y por otro lado *Shadows Hearts* entra más en la línea de jugabilidad de un *Final Fantasy* (ya sabes, combates con más turnos para intervenir que los cirujanos del quirófano de Cher). En todo caso ambos juegos tienen ya bastantes meses a sus espaldas, y han quedado más pasados que el pretérito pluscuamperfecto.

En vuestra última revista he visto unos artículos sobre *Risk* y un *manager* de Konami (sí, si hay unas gotas en la carta, no podía dejar de babear mientras pensaba en tener esos dos juegos entre mis pechos). ¿Para cuándo los sacarán (si es que salen)?
Estimada María, el mensaje "PS2" que se pone en los juegos hace referencia a que el disco debe introducirse en una PlayStation 2 y no entre 2 Pechos Sugerentes (no queremos ni imaginar que harías con un juego de "X" Box). *Formation Final* (así se llama el juego de *manager* de Konami Osaka) salió en septiembre en Japón y aún no hay fecha para su salida en Europa, mientras que *Risk Global Domination* debería aparecer en diciembre.

Gracias por leer mi primera carta en toda mi vida.
¿Tu primera carta? ¿Y a los Reyes Magos que les enviabas? ¿Un fax? Porque un SMS ya nos ha quedado claro que no...



UN *FIFERO* INTERESADO EN *PES*
IVÁN VIZCAINO (LINARES, JAÉN)

¡Hola planeteros! ¡Buenas Drako! ¿Cómo os va por ahí? Espero que bien.
Bien bien. Ha refrescado el tiempo, ¿verdad? Habrá que abrigarse más. Hummm. Espero que la cosa se anime, porque esta carta empieza a recordarme a una conversación de ascensor con mi vecina del cuarto.

Yo desde siempre (y siempre lo seré) soy *fifero* hasta la médula, pero me han hablado *mu* bien del nuevo *Pro Evolution Soccer 3*, ¿cuál os parece mejor, *PES 3* o *FIFA 2004*?
Vaya, pues el tuyo debe ser el primer caso de médula ósea con adicción a los videojuegos de fútbol. En cualquier caso y respondiendo a tu pregunta, te diremos que no sólo *PES 3* nos parece mejor que *FIFA 2004*, sino que *PES 2* también nos pareció mejor que *FIFA 2003* y *PES* que *FIFA 2002*... así que si hasta ahora no te ha convencido la saga de Konami, como buen *fifero* seguro que te gusta más *FIFA 2004*.

Me encantan los *MGS*, ¿habrá otro *MGS* después de *Snake Eater* que salga en PS2? Lo digo porque el final de *MGS 2: Substance* tiene pinta de continuar...
A no ser que *Snake Eater* venda menos que un *Playboy* con póster central de Sara Montiel luciendo su cuerpazo serrano ("serrano" por aquello de que ya lleva tiempo macerando), sí, es probable que veamos un *MGS 4*. Kojima ya declaró en su día que continuaría la historia de *MGS 2* pero que probablemente él ya no estaría al frente de la saga... claro que también dijo lo mismo después de *MGS* y miradlo, al pie del cañón.

También soy un gran apasionado de los *FF*, los tengo todos desde el *V* hasta el *X*. ¿Se sabe más del *XII*?
Se sabe que el 19 de noviembre (cuando esta revista ya esté en la calle) Square Enix mostrará algunas cositas de su próximo bombazo, pero hasta ahora lo único nuevo sobre *FF XII* es que parece ser que está embarazado... ya que ha sufrido un "retraso" (lo sé, lo sé, si me pagaran un céntimo por cada chiste malo que hago ahora estaría retirado en Las Bahamas). Debería haber aparecido antes de marzo del 2004, pero finalmente puede retrasarse hasta el 2005.

También soy un gran aficionado al *manga* bueno, puro y duro (nada de Pokémon, Digimon ni chorradas por el estilo), ¿sabéis si hay juegos de este tipo que no sean muy caros?
¿Juegos impresos sobre papel y que se puedan leer mientras viajas en metro? Pues no, que nosotros sepamos. Claro, que si lo que buscas son adaptaciones de *manga* para PS2, siempre puedes optar por la saga *Dragon Ball Z: Budokai*, *Orphen: Scion of Sorcery* o por *Victorious Boxers*, aunque si te gusta el anime la serie *Z.O.E.* también te encantará. Lo que seguro que adorarás saber es que Sega está preparando algunas adaptaciones de *mangas* como *Macross*, *Astro Boy* o *Dororo*.

¿Se sabe algo de *Metal Slug 3*? Si sabéis algo, ¿llegará a España?
La nueva entrega de *Metal Slug* apareció en junio en Japón y está previsto que salga este mes en Estados Unidos... y básicamente es una versión casi literal de la *coin-op* original, en la que básicamente hay que pegar más tiros que los marines americanos en una "misión humanitaria", sólo que con el añadido de un modo Versus para dos jugadores y varias fases de *bonus* impagables.

Os doy las gracias por antelación puesto que tenéis que publicarme la carta ¿eh? Que ya es la tercera vez que escribo.
¿Por antelación? ¿Y no habría sido más fácil que nos dieras las gracias por correo, como la carta?





¡MÁS DUCHAS DE AYA BREA!
OTRO ANÓNIMO (¡A VER SI FIRMAMOS!)

¿Qué tal alcohólicos? ¡Jur jur jur! Oye Drako, ¿estás muy cansado en leer tantas cartas y tantas cartas?
La verdad es que estoy cansado "en leer", "en casa", "en el metro" y en todas partes... mira que le he pedido veces a nuestro redactor jefe Crazy Spify que me deje chuparle un poquito la sangre para reanimarme, pero el tío no se deja.

¿Cómo puede ser que la primera parte de *Parasite Eve* no haya llegado a Europa y la segunda sí? ¿Les gusta que nos quedemos a dos velas o es que te tienen envidia y también les dan a la bebida?
Cierto, algunas políticas de distribución son más extrañas que la desaparición de las cartucheras de Nuria Fergó (T-Virus lleva meses llamando a la clínica estética para que le dejen quedarse con las "sobras" de su idolatrada cantante), y por ello mismo no nos han llegado otras obras maestras como *Chrono Cross*, *FF Tactics* o *Brave Fencer Musashi*.

¿Es verdad que van o están haciendo la tercera parte de *Parasite Eve*?
Es tan cierto como que han escogido a Coto Matamoros para hacer de Lex Luthor en la nueva película de Superman. Como decía Rafaella Carrá: "Son rumores, son rumores"...

He oído que en la segunda parte de la película *Resident Evil* saldrá Claire Redfield. ¿Qué actriz hará ese papel?
Pues me temo que o tu oído no funciona demasiado bien o quien te lo dijo está peor informado que nuestra portera, que aseguraba que el Príncipe Felipe iba a casarse con Marujita Díaz. Quien saldrá en *RE: Apocalypse* es Jill Valentine, y será interpretada por una actriz semidesconocida llamada Sienna Guillory. Por cierto, que otro personaje de los videojuegos que aparecerá será Carlos Oliveira, interpretado por Oded Fehr (el árabe de la saga de films de *La Momia* de Stephen Sommers).

¿Para cuándo ese magnífico póster de los protagonistas de *FF*? Ya que estoy, ¿también podrías hacer un póster con Claire Redfield y Aya Brea, no?
En vista de vuestra insistencia con el tema póster he decidido poner en marcha el servicio "*Planet* te hace tu póster a medida". Sólo necesitas enviarme los datos del póster que quieres que incluyamos en la revista y un chequecito en blanco a nombre de Drako y te aseguro que el póster aparecerá... aunque tenga que dibujarlo yo con los *plastidecores* de mi sobrino de tres años.

Cuando os vea por la calle ya os invitaré a un cubata... bueno, aunque no sepa quién sois. Mira, me das tu número de móvil y quedamos (seguro que dirá que no tienes o algo por el estilo).
Por supuesto que tengo un móvil. Se llama "Drakomóvil" y es el coche que tengo desde que me saqué el carnet. La capa de suciedad que le recubre hace que tenga sorprendentes capacidades como andar solo o viajar en el tiempo... pero aún no he probado a llamar con él.

PLANET LOS CRÍA

Hola *tronkos*. Soy Hayato y estaré encantado de conocer a quien quiera agregarme o mandarme algún e-mail para charlar de lo que ustedes quieran (PS2, cine, música, videojuegos...):
kike_hayato@hotmail.com

¡*Wenas*! Soy Bichu otra vez y ahora escribo porque me gustaría que me agregasen al MSN todos los fans de la PS2 y por supuesto de la *Planet*, de todas las edades. Mi e-mail es:
bichu24@hotmail.com

¡¡¡Hoola planeterooos!!! Soy Telva y me gustaría recomendar la web de una amiga que es toda de *FF* y de *manga*. *Porfii*,cuanta mas gente seamos más nos reiremos... Os aseguro que está muy bien y además inaugurará una nueva sección... ¡¡¡para votar a los chicos *wapos* de *FF*!!
http://groups.msn.com/lacasitaderiona





AL RICO ROL, SEÑOREEEEEES

IVÁN CALDERÓN (PUERTO DE LA TORRE, MÁLAGA)

Hola Drako, tienes el honor de contestar nuestras cartas, el mejor trabajo (ja ja ja ja).
Pues yo siempre había pensado que el mejor trabajo era ser el encargado de vestuario de una película erótica, pero si tú lo dices...

¿Qué piensas del *Chaos Legion*? Es que lo vi en el reportaje y me quedé alucinado.
Pues "desalucínate", porque en Redacción este juego de Capcom ha decepcionado más que un *chupa-chups* relleno de agua con gas. Es un *beat'em-up* bastante lineal, con unos toques de RPG muy pobres y una historia de lo más sosota, por no hablar de que sus personajes parecen salidos de un concurso de parecidos con personajes de *Final Fantasy*.

¿Y de *Drakengard*? Otro *peazo* de juego.
Hasta que no le ponga las manos encima no podré darte una opinión definitiva, pero la verdad es que las primeras imágenes de este RPG pintan muy bien y venir de Square Enix siempre es una garantía de calidad (vale, *Unlimited SaGa* es más aburrido que jugar al *strip-poker* con Espinete, pero todo el mundo tiene sus fallos).

¿Sabéis si va a salir algún juego de rol? Es que estamos un poco escasos.
No te preocupes, Iván, porque van a sobrarte más RPG's que cantantes mediocres a *Operación Triunfo*: si no hubiera bastante con los recién salidos *Dark Chronicle* y *Breath of Fire: Dragon Quarter*, también tendrás dos *action*-RPG's como *Baldur's Gate: Dark Alliance II* y *Fallout: Brotherhood of Steel*, y el año que viene te esperan los muy jugosos *Final Fantasy X-2* y *ARC: Twilight of the Spirits*.

He oído cosas sobre *Devil May Cry 3*, ¿es verdad que saldrá? Yo ya me he pasado los dos y aún tengo ganas de más.
No sólo saldrá sino, por lo que indican algunos rumores, parece ser que Shinji Mikami (cabizbajo y con una cura de humildad después del fracaso de su *P.N. 03*) va a retomar el mando de la serie en su tercera parte, intentando que vuelva a dejarme la poca pelambrera que aún conservo tan erizada como consiguió el impresionante primer *Devil May Cry*.

Una cosita más, sacad un póster de las chicas y los chicos más buenos de los *FF*.
Ugh... debe haber un fallo en Matrix, porque esto ya lo hemos oído antes. La verdad es que últimamente vuestras peticiones de pósters son menos originales que una consola marca Noentiendo.

¿Podríais enviarme el suplemento especial de *FF X*, *please*?
Si quieres podemos enviarte por correo la factura del "suplemento especial" que tenemos que pagar en el Bar Budo para tomar nuestros habituales cubatas, porque de *FF X* no hicimos ningún tipo de suplemento aparte. Su reportaje y/o guías correspondientes aparecieron dentro de la revista.

Os dejo, que mi vecina va a tomar el sol en *top-less* y tengo que ejercer mi profesión de espía.
Pues qué ánimos tienes, hijo mío: si tienes que seguirla hasta Top Less para ver cómo toma el sol debe estar más rica que el elenco femenino de *Un Paso Adelante*.



¡FELIZ CUMPLEAÑOS, *PLANET*!

MARC PALOU (E-MAIL)

¡¡Quiero felicitaros por el quinto aniversario de la *Planet*!! Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz (lágrimas que se deslizan por las mejillas de emoción) te deseamoooooosss todoooosss (ruido de cristales rotos) cuuummmmpplllleeeaañňooss ffeelliizzz (erupción del Teide y destrucción masiva de las Canarias)!!!
Vaya ¿a quién nos has mandado para que nos felicite? ¿A Godzilla? ¿A Montserrat Caballé? En todo caso, muchas gracias. Siempre es una alegría cumplir un añito más y comprobar que aún conservamos el cariño de nuestros lectores.

¿El nuevo *Wild Arms* estará traducido al castellano? Porque jugar en inglés digamos que no es muy cómodo.
Amigo Marc, vas más adelantado que Fernando Alonso compitiendo contra un Seat Fura: *Wild Arms Alter Code: F*, que supongo que sabrás que es un *remake* del primer *Wild Arms*, ni siquiera ha aparecido aún en Japón (aunque está a puntito), así que no sabemos ni si aparecerá en España.

¿Cuándo sacarán *Moto GP 4*? ¿Tendrá opciones *on-line*?
No ha habido anuncios oficiales de Namco al respecto, pero según apuntan los rumores esta cuarta parte de esta saga con más cascos que la plaza del pueblo de Kain después de una noche de botellón podría aparecer durante el año que viene... y aún se ignora si tendrá opciones en red.

Me quiero comprar un juego de coches pero los *Gran Turismo* no me van, ya que me molan más los arcades. ¿Cuál es mejor, *Midnight Club 2*, *Need for Speed: Underground* o *BurnOut 2*?
¿Que los *Gran Turismo* no te van? ¿Y has probado a meterlos en la bandeja de discos de la PS2 en lugar de hacerlo en la tostadora? Bromas aparte, los tres juegos que mencionan son magníficos ejemplos del género, pero desde luego el más recomendable de todos es el imprescindible *BurnOut 2*.

***Unlimited SaGa* me ha decepcionado mucho, mucho, mucho. ¿Cómo es que Square Enix pierde tiempo y dinero con esos juegos?**
Eso te pasa por hacernos menos caso que a un manual de instrucciones escrito en chino cantonés. ¿Por qué crees que sólo le pusimos un muy escaso 6,5? Pero no creas que Square Enix ha perdido dinero con él: aunque en Occidente ha sido un absoluto fracaso, en Japón ha vendido unas notables 415.000 unidades.

Supongo que estáis enterados de la fiesta que hago en mi casa para celebrar el cumple de la *Planet* (ya sabéis, muchas chicas, música de la Fergó y combinados del Bar Budo), así que ya sabéis. Para asistir tenéis que publicar mi carta.
Otro capítulo más en la patética vida social de los redactores de la *Planet*: se celebra una fiesta por nuestro quinto aniversario y ni siquiera estamos invitados.



EL GALLINERO

¿*PLANETCOMPLOT* A LAS 2D?

JUAN ANTONIO HERNÁNDEZ (E-MAIL)

¿Cómo no habeis analizado *Guilty Gear* si analizáis bodrios como *Capcom vs SNK*? ¿Seréis de mente cerrada y pensáis que si es 2D es malo o vais a acabar siendo de las revistas que ponen nota a golpe de cheque?

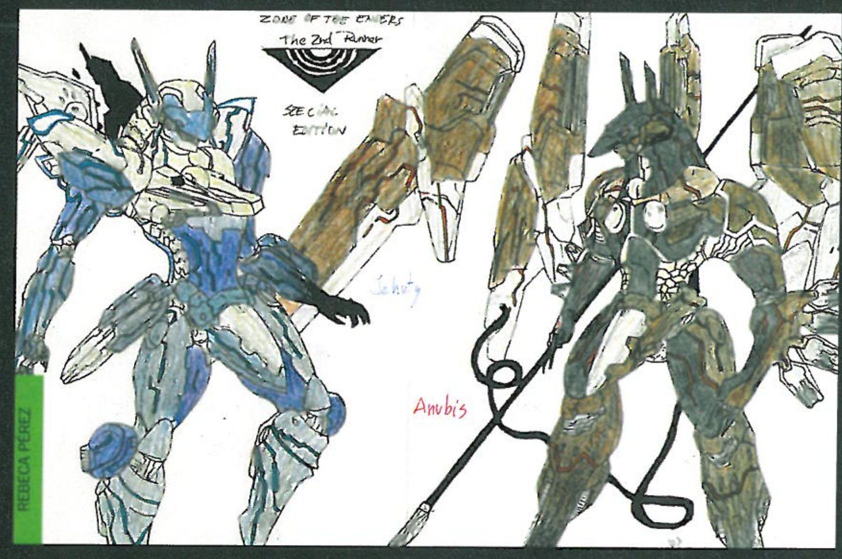
¡QUEREMOS SECUELAS PARA TODOS!

CLON DE SEPHIROT (E-MAIL)

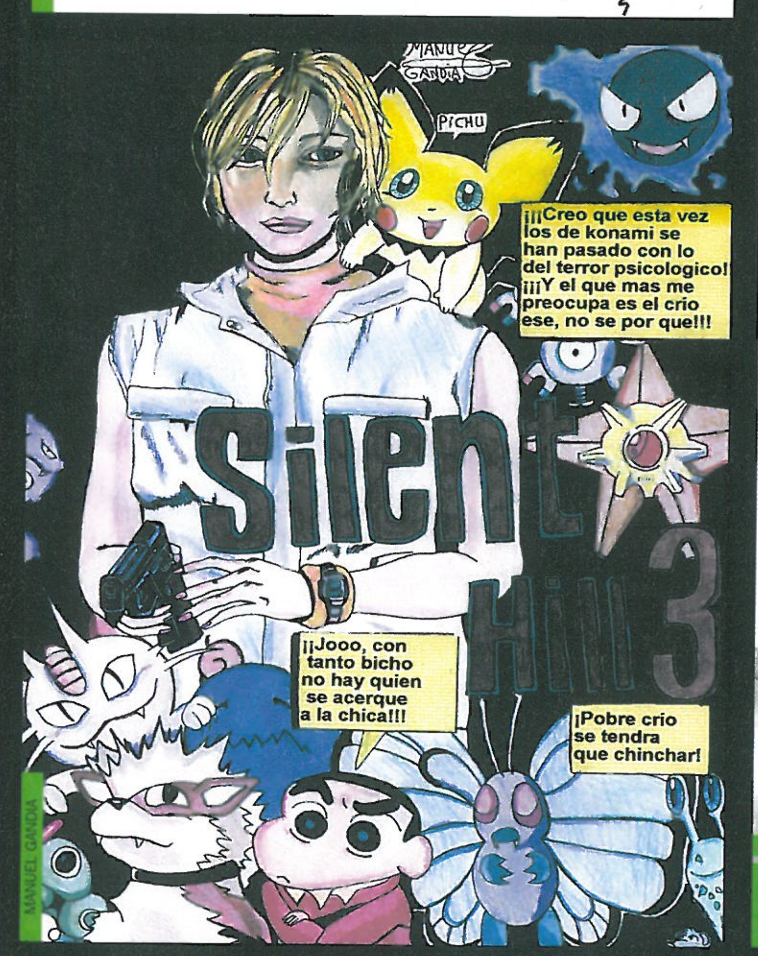
En un mundo dominado por secuelas y precuelas como churros (véase por ejemplo *Resident Evil: El Gato del Conserje Survivor* o *Teletubbies vs Twenes* entre otros...), ¿por qué *leshes* no hacen un *Final Fantasy VII-2*?



JOSÉ DAVID HERNÁNDEZ



REBECA PÉREZ



MANUEL GANDÍA



EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD

http://www.hypnosysworld.com

TELVA Mª PARDO

¡GANADORA!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

SOCOM: US NAVY SEALS

Nuestro lector **Juan Miguel Sánchez González** nos escribe desde Málaga para pedir trucos para el belicoso y muy destructivo juego *on-line* de Sony. Como no podemos dejar a un lector con la duda (y además no los publicamos en su momento) aquí tenéis lo que hemos podido descubrir:

Selección de nivel
Para desbloquear la selección de niveles deberás terminar una vez el juego con rango de "Teniente Junior". Después de ello la selección estará disponible.

Desbloquear el Lanzagranadas múltiple
Se trata de una de las armas más destructivas del juego, si no la que más, así que estate al loro para no provocar el mismo número de bajas en tus filas que en las del enemigo.

THE SIMPSONS HIT & RUN

Ve al apartado de opciones (ya sea en el juego o en el menú principal), una vez allí mantén apretados los gatillos **L1+L2** (a la vez) y aprieta estos códigos:

Los coches estallan al impactar con ellos: ▲, ▲, ■, ■
El coche es invisible: ▲, ✖, ▲, ✖
Máxima aceleración: ▲, ▲, ▲
Modo nocturno: ✖, ✖, ✖, ✖
Sin límite de velocidad máxima: ■, ■, ■, ■
El coche salta (apretando L3): ■, ■, ■, ▲
Velocímetro: ▲, ▲, ●, ■
Volver el coche-cohete en coche ladrillo: ●, ●, ▲, ■
Desbloquear todos los coches de recompensa: ✖, ●, ✖, ●

Desbloquear el capítulo de Rasca y Pica: Recoge todas las tarjetas de coleccionista, ve al nivel de Lisa y compra la entrada para el teatro Aztec en la tienda de cómics. Ahora ya sabes lo que debes hacer: ve a dicho teatro y a reír tocan...

ESDLA: EL RETORNO DEL REY

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA ARAGORN Cuando estés jugando con Aragorn mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ↑, ■, ▲, ✖

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA FRODO Cuando estés jugando con Frodo mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ↑, ▲, ↑, ↓

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA GANDALF Cuando estés jugando con Gandalf mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ●, ▲, ↑, ↓

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA GIMLI Cuando estés jugando con Gimli mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ●, ●, ▲, ✖

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA LEGOLAS Cuando estés jugando con Legolas mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ✖, ▲, ↑, ✖

1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA SAM Cuando estés jugando con Sam mantén apretados los cuatro gatillos superiores y presiona ▲, ✖, ↓, ✖

TODAS LAS MEJORAS Una vez hayas acabado el juego obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ↓, ↑, ▲, ■ obtendrás todas las mejoras.

SIEMPRE DEVASTADOR Una vez acabes el juego obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ↓, ↑, ▲, ■, obtendrás la mejora "Siempre devastador".

ARMAS ARROJADIZAS INFINITAS Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ■, ■, ↑, ●, obtendrás flechas y hachas infinitas.

INVULNERABLE Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ■, ●, ■, ↓ serás completamente invulnerable, lo cual lo vuelve todo sencillito.

MODO PERFECTO Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si aprietas el código ●, ↑, ▲, ↓ activarás el modo perfecto.

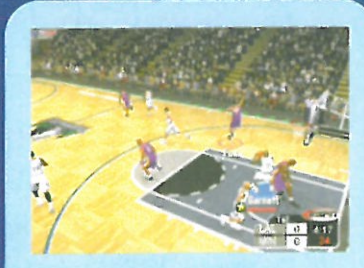
RESTABLECER SALUD Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ■, ■, ●, ● restablecerás tu salud.

INDICADOR DE BLANCO Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ↑, ●, ↓, ■ activarás el modo indicador de blanco.

COMBO DE CUATRO GOLPES PARA ARAGORN Una vez hayas acabado el juego una vez obtendrás la lista de códigos secretos. Aprieta **Start** durante el juego y mantén apretados los cuatro gatillos superiores. Si ahora aprietas el código ↑, ■, ▲, ↓ y Aragorn tendrá este poderoso ataque.







NBA 2K4

Desbloquear el equipo 2K4
Consigue 15 *double-doubles* (conseguir más de 10 en dos apartados) para desbloquear este equipo

Desbloquear todos los jerseis *retro* de la división Atlántica
Gana cinco partidos con cualquier equipo de la división Atlántica

Desbloquear todos los jerseis *retro* de la división Central
Gana cinco partidos con cualquier equipo de la división Central

Desbloquear todos los jerseis *retro* de la división Medio-Oeste
Gana cinco partidos con cualquier equipo de la división Medio-Oeste

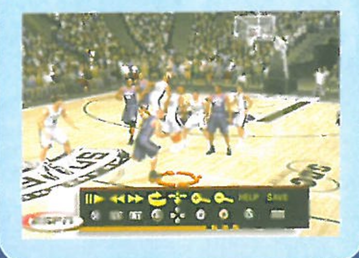
Desbloquear todos los jerseis *retro* de la división Pacífica
Gana cinco partidos con cualquier equipo de la división Pacífica

Desbloquear la selección "All-Time" de los 76ers
Consigue 150 rebotes

Desbloquear la selección "All-Time" de los Celtics
Pon 100 tapones

Desbloquear la selección "All-Time" de los Lakers
Roba el balón 20 veces

Desbloquear la selección "All-Time" de los Sonics
Da 150 Asistencias



¡¡DALE VIDA A TU MOVIL CON LAS ULTIMAS NOVEDADES!!





MELODIAS MONOFONICAS Y POLIFONICAS

¡¡DESCARGATE LAS ULTIMAS NOVEDADES!!

Las monofónicas son válidas para Nokia y móviles con EMS. Las polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

POR SMS: Si quieres por ejemplo la melodía 525302472 deberás enviar al **5511** el mensaje: L.525.302472

POR TELEFONO: Llama al **806 488 066** indica tu número de móvil y la melodía que quieras.

TOP TEN

MONO	POLI	
525302472	525320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz
525302426	525320263	Loca - Malena Gracia
525300409	525320149	Himno Real Madrid
525300411	525320150	Himno FC Barcelona
525302413	525320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
525302470	525320346	Son de Amores - Andy & Lucas
525302455	525320332	Papi Chulo - Lorna
525302465	525320341	Faint - Linkin Park
525302471	525320347	Tanga Girls - Mais que nada
525302469	525320345	Ojú - Las niñas

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
525302329	525320288	In Da Club - 50 Cent
525302412	525320275	Come Undone - R. Williams
525302421	525320285	Stars - The Cranberries
525302515	525320391	In Tango - In grid
525302509	525320385	Something Beautiful - R. Williams
525302378	525320291	Fighter - Christina Aguilera
525302313	525320268	Here it Comes Again - Mel C
525301682	525320059	Crawling - Linkin Park
525302486	525320362	One Heart - Celine Dion
525302366	525320242	Drove All Night - Celine Dion
525302514	525320390	Zanarkand - Sonique
525302499	525320375	Hollywood - Madonna
525320281	525302416	Sunrise - Simply Red
525302401	525320257	Libertine - Kate Ryan
525302495	525320371	Cry Me A River - J. Timberlake
525302240	525320284	You Spin Me Around - Thalia
525302365	525320241	For what its worth - Cardigans
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302379	525320300	Get Busy - Sean Paul
525302462	525320338	Crazy Beat - Blur
525302317	525320262	American Life - Madonna

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
525302496	525320372	La Cancion Del Velero - La fiesta
525302439	525320337	O Teusoro Do Pirata - K. Africa
525302411	525320274	Jaleo - Ricky Martin
525302482	525320358	El viaje - Antonio Orozco
525302400	525320256	Mia - Juan Camus
525302438	525320333	Que vuelva ya Georgie Dan
525302484	525320360	Beso en la boca - Axe Bahia
525302460	525320335	Tal Vez - Ricky Martin
525302497	525320373	20 De Enero - La Oreja
525302423	525320253	La Loba - Javier Rios
525302458	525320334	Ricardo Arjona - Dame
525302498	525320374	Lo noto - Hombres G
525302485	525320361	Caprichosa - Chayanne
525302324	525320252	Bonito - Jarabe de palo
525302500	525320376	No Me Extraña Nada - Malu
525302369	525320245	Bye Bye - David Civera
525302445	525320321	Lia - Chenoa
525302502	525320378	Ser Yo - Nika
525302518	525320394	Grita - Vega
525302403	525320261	Tomasa - Lolita
525302473	525320349	Banda Jerez - La cabrona
525302488	525320364	El Abandonado - Elefante
525302359	525320234	No te Rindas - Alex Ubago
525302447	525320324	Es por ti - Elena Gadel
525302505	525320381	Quedate Conmigo - P. Manterola
525300428	525320278	Calavera - Seguridad Social
525302494	525320370	Down - Junior Miguez
525302489	525320365	Pa Quien No Tenga Sueño - Eray
525302943	525320369	La Paga - Juanes
525302492	525320368	Yin Yang - Jarabe De Palo
525302508	525320384	Sabios Consejos - R. Macande
525302467	525320343	La madre de José - El canto...
525302474	525320350	David Bisbal - Fuiste Mia
525302468	525320344	No te escaparas - Hombres G

CINE Y TV

MONO	POLI	
525302479	525320356	Piratas del Caribe
525300489	525320024	Gladiator
525302513	525320389	Los Serranos
525300665	525320036	Braveheart
525300027	525320048	Star wars
525300413	525320203	Superman
525300482	525320017	Titanic
525300464	525320044	Indiana Jones
525300020	525320012	Mision Imposible
525300197	525320187	Looney Tunes
525300022	525320045	El Padrino
525300017	525320086	James Bond
525300040	525320016	Los Simpsons
525300037	525320183	Rasca y Pica
525300041	525320091	South Park
525300444	525320162	Dragon Ball
525300023	525320195	La Pantera Rosa
525300474	525320196	Pulp Fiction
525300486	525320199	Barrio Sésamo
525302029	525320201	Spiderman
525300044	525320205	Expediente X
525300454	525320040	Forrest Gump
525301686	525320039	El exorcista
525300028	525320049	Beverly Hills Cop
525300034	525320083	Friends
525300667	525320204	Tiburón
525301302	525320034	Speed
525300446	525320006	Carros de fuego
525301232	525320159	Batman
525300015	525320156	Familia addams
525300011	525320164	El bueno el feo y el malo
525300668	525320087	El ultimo mohicano
525300476	525320033	Rocky
525300451	525320079	Equipo A

NOVEDADES ★

MONO	POLI	
525302564	525320440	Quiero ser tu - Vega
525302563	525320429	Sigo mi camino - Tony Santos
525302521	525320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
525302525	525320419	Pa chulo mi pirulo - Doctor Muff
525302532	525320423	Juramento - Ricky Martin
525302560	525320437	En el 2000 - Natalia Lafourcade
525302559	525320436	Time is running out - Muse
525302544	525320428	Fallin High - Safri Duo
525302524	525320418	White Flag - Dido
525302547	525320404	Madame Helga - Stereophonic
525302550	525320406	Ja Sei Namorar - Tribalistas
525302543	525320413	Feel good time - Pink
525302526	525320415	E Samba - Junior Jack
525302523	525320410	Un siglo sin ti - Chayanne
525302519	525320407	Sabes - Alex Ubago
525302530	525320400	Hoy - Gloria Estefan

MUSICA CLASICA

MONO	POLI	
525300095	------------	Sinfonia 5 - Beethoven
525300096	------------	Sinfonía 9 - Beethoven
525300100	------------	Cabalgata de las Valkirias
525300101	------------	Valse Triste - Chopin
525300087	------------	Otoño - Vivaldi
525300081	------------	Invierno - Vivaldi
525301808	------------	El lago de los cisnes
525302019	------------	Ave Maria - Canto
525300094	------------	Sinfonía 40 - Mozart
525300084	------------	Minuetto - J.S. Bach
525300076	------------	La donna e mobile - Verdi
525300088	------------	La flauta mágica - Mozart
525300076	------------	La donna e mobile - Verdi
525300072	------------	Bolero - Maurice Ravel
525300069	------------	Adagio - Albinoni

LOGOS LOGOS LOGOS LOGOS

SMS: Si quieres por ejemplo el logo 525302472 deberás enviar al **5511** el mensaje: L.525.302472

TELEFONO: Llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y el logo que quieras.

Los logos son válidos para Nokia y últimos modelos de Siemens, Sony Ericsson y Alcatel con tecnología EMS

R. Madrid	100% CULÉ	SEX BOMB					
525108742	525111083	525112694	525112681	525112709	525112710	525112718	525112717
525112685	525112686	525112680	525112689	525112707	525112687	525106633	525100044

¡¡HAZ TU PROPIO LOGO!!

¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS!

Envia **"MILOGO.525.tu texto"** al **5511** (ejemplo: MILOGO.525.Sergio)

JUEGOS JAVA

Manda al **5511** "J.525." seguido del juego que quieras (Ejemplo: J.525.Rack). Si llamas al teléfono **806 488 066** encontrarás más de 200 juegos.

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14 NOKIA 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 NOKIA 3650: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14 NOKIA 6100: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 NOKIA 6310i: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 14 NOKIA 6610: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 NOKIA 7210: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 NOKIA 7250: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 NOKIA 7650: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 MOTOROLA T720: 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14 SHARP GX10: 1, 3, 6, 7, 8, 10 SIEMENS C55: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14 SIEMENS S55: 3, 5, 6, 7, 8, 13, 14 SIEMENS M50: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14









1 Persia · 2 Speed · 3 Submarine · 4 Rocky · 5 Battle · 6 Conquest · 7 Collision · 8 Diamond · 9 Starx · 10 Ice · 11 Rack · 12 Slam · 13 Pinball · 14 Car

IMAGENES EN COLOR IMAGENES EN COLOR IMAGENES EN COLOR

Si quieres por ejemplo la imagen 525200394 deberás enviar al **5511** el mensaje: L.525.302472

También puedes llamar al **806 488 066**

Sólo para móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP.


525200375


525200384

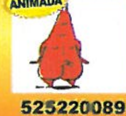

525200024


525200123


525200355




525220062



525220089



525220068

CHAT



¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar525" al **5511**

¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!
¡La mayor comunidad de España!

UNA ROSA Y UN POEMA

¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!

Envía al **5511** el siguiente mensaje: **"Rosa.525.su nombre.su teléfono"**
Ejemplo: **Rosa.525.ana.667 432 651**



POEMA A DOS

¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?

Envia **"Poema.525.tu nombre.su nombre"** al **5511**. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de movil.

PROMOCION NOKIA

¿TE GUSTARIA COMO REGALO DE NAVIDAD UN NOKIA 6600?



MANDA AHORA al 5511 la palabra **NOKIA525** y podrás conseguir este fantástico móvil con cámara de video y fotos, zoom, pantalla color TFT y que cabe en la mano. ¡Sé el primero en tenerlo, PARTICIPA Y GANA!



Trivial de fútbol

¿Te consideras una autoridad en fútbol?

Envía al 5511 "FUTBOL.525". Te haremos una serie de preguntas sobre fútbol. En cada pregunta te daremos 3 opciones A, B o C. Para elegir deberás mandar "FUTBOL.525.opción" (Ej: FUTBOL.525.A) ¡Si respondes bien a todas las preguntas tendrás PREMIO SEGURO!

onsulta el manual de tu móvil. Costes (iva incluido): 806: 1'09 €/min - SMS: 1 € Movistar , 1'02 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

¡Adiós Goku 2D, hola Goku 3D!

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

Antes del lanzamiento de *Final Bout*, el primer intento de hacer un *beat'em-up dragonballiano* poligonal, Bandai lanzó esta curiosa mezcla de elementos 2D y 3D

Desarrollador **Bandai**
Editor **Bandai**
Distribuidor **Atari**
Año de origen **1995**

Apenas un año después del lanzamiento de *Dragon Ball Z: Super Butouden 3*, uno de los últimos *beat'em-ups* de la serie para Super Nintendo, Bandai decidió trasladar la obra más conocida de Akira Toriyama a la recién nacida PlayStation... y lo hizo con un juego que, a grandes rasgos, seguía las líneas maestras de la saga *Super Butouden*. La diferencia más destacada es que, aprovechando las capacidades de la 32 bits de Sony para la generación de polígonos, los desarrolladores decidieron mezclar unos personajes realizados mediante *sprites* con fondos totalmente tridimensionales (una decisión puramente estética, ya que a nivel jugable no aportaba nada). En su época seguramente los aficionados a la serie debían saltar de entusiasmo por el efecto conseguido, pero a estas alturas de la vida consolera lo cierto es que esa "transformación" de los *sprites* para subir o bajar al/del cielo se ha quedado más desfasada que la discografía de El Fary. El encanto de este *Ultimate Battle 22* radicaba en gran parte en una de las nóminas de luchadores más amplias (y disfrutables) de toda la saga pero, sobre todo, estaba apoyada en un sistema de combate aún idéntico a sus hermanos de Super Nintendo y sin las pretensiones *tekkeneras* de *Final Bout* o del actual *Budokai*. Es decir, una mecánica bidimensional clásica, con toda la encantadora sencillez que eso implica y a la que, como ya ocurría con *Butouden 3*, lo único que le falta para ser imprescindible es un modo Historia que haga realmente divertidos los combates para un solo jugador.

Mezcla personajes realizados mediante *sprites* con fondos totalmente tridimensionales



Aquí todo el elenco del juego, dispuesto a ganar el viaje a Torremolinos del Torneo...



► EN EL JUEGO PODÍAMOS DESBLOQUEAR CINCO PERSONAJES OCULTOS: Goku niño y en el tercer nivel de supersaiyano, Duende Tortuga, Mr. Satán y Vegetto. Lo curioso es que, al conseguirlo, asistíamos a una secuencia de vídeo que los presentaba a todos... y el nombre del juego cambiaba a *Ultimate Battle 27*.



Un monstruo lila y con cuernos luchando con un niño con cola de mono y un bastón extensible. Sólo podía venir de un *manga*...



Son Goku lucha en Super Nintendo



Dragon Ball Z: Super Butouden

En su momento hizo babear profusamente a todos los fans de la serie, aunque sus gráficos mediocres y su almidonado sistema de combate enseguida quedaron desfasados. Aun así, su nómina de luchadores continúa siendo inolvidable.



Dragon Ball Z: Super Butouden 2

Hasta la aparición de *Hyper Dimension* fue el mejor de la saga. Mejoró todo lo mejorable de su antecesor, llevando su concepción del *beat'em-up* a las más altas cotas y le añadió de paso un divertidísimo modo Historia con toques roleros.



Dragon Ball Z: Super Butouden 3

Prácticamente calcado a *Super Butouden 2* tanto a nivel de jugabilidad como gráficamente, sólo que con otros personajes... ¡y sin modo Historia! Supuso una enorme decepción para los fans de la saga, y un resbalón a nivel comercial.



Dragon Ball Z: Hyper Dimension

Posterior a *Ultimate Battle 22*, llevó la serie a un nuevo nivel jugable gracias a una serie de interesantes innovaciones que sólo recuperó más tarde *Budokai* (ya en formato poligonal). Imprescindible y un título mítico de la última etapa de la SNES.

¿HA CREADO *GRAND THEFT AUTO* UN NUEVO GÉNERO?

MIENTRAS HABLABAN SOBRE LA CONVENIENCIA DE QUE EL PRINCIPE FELIPE SE CASE CON LETICIA ORTIZ, HOLYBEAR Y T-VIRUS HAN ENCONTRADO TIEMPO PARA DISCUTIR SOBRE SI ROCKSTAR HA CREADO UN NUEVO GÉNERO CON *GTA*.

GENIAL, PERO NO GENÉRICO



Hay quien opina que los juegos de lucha, de Capcom, en 2D, con diversos personajes seleccionables, finales alternativos y más de 5 palabras en el título son un género en sí mismo; o aquellos que piensan que cualquier videojuego en que los personajes den saltos es un plataformas. Pero lo que es innegable es que para inventar un género, un título tiene que aportar una experiencia lúdica única y no clasificada hasta entonces (como pasó con los juegos musicales). Cosa que *Grand Theft Auto 3* no ha conseguido copiando el mismo modelo jugable que sus predecesores en la serie. Sí amigos, porque ese "3" al final del título no lo pusieron por capricho o porque que coincidiera con la fecha de nacimiento de un programador sino, como algunos desconocen, debido a que era la tercera parte de una saga. Una serie en que el cometido principal era recorrer una enorme ciudad en la piel de un matón (ehem), mientras cumplíamos misiones para bandas mafiosas (ehem-ehem-ehem) y podíamos atracar, extorsionar, robar coches y huir de la policía (por favor, que alguien me traiga algo para la tos antes de que me ahogue). Rockstar no inventó la rueda con *GTA 3*: inventó el polígono, al trasladar el mundo *Grand Theft Auto* a unas geniales y deslumbrantes 3D que explotaban (convenientemente) la potencia de la publicitada bestia negra de Sony. De la misma manera que con el *boom* de *Tony Hawk's* vimos monopatines por todas partes, estamos en pleno auge de una moda a la que los *Jak II*, *True Crime* o *Getaway* de turno se quieren apuntar. Una moda basada en un concepto divertido, adictivo y brillante, pero ni novedoso ni, mucho menos, susceptible de crear un nuevo género.

HAY QUE SER MÁS GÉNERO-SO

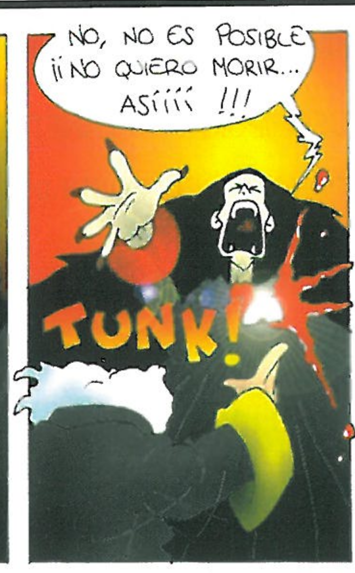


Hablar hoy en día de géneros puros es casi tan irreal como hablar de la calidad musical del Festival de Eurovisión. Las clasificaciones que ponemos en las fichas de los juegos responden más a una necesidad (muy humana, por otro lado) de tenerlo todo bien ordenadito en compartimentos estancos que a una pertenencia absoluta a ellas, ya que vivimos en una época de mezcolanzas y mixturas genéricas que nos hacen sudar la gota gorda a la hora de decidir qué juego va en qué lugar de Escaparate. Por eso, por mucho que la saga *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima no haya aportado nada que no estuviera ya en los juegos de MSX de la serie, ha acabado creando todo un nuevo subgénero (el del "sigilo") gracias al exitazo de *MGS* para PS One, cuya estela han seguido juegos como *Splinter Cell* y tiene "homenajes" en casi cada nuevo juego que aparece en el mercado. ¿Por qué, entonces, cuando después del exitazo de *GTA III* y *GTA: Vice City* éstos están generando más "imitaciones" que los discursos de Ana Palacio, no podemos considerar que son un nuevo modelo genérico? Al fin y al cabo, no olvidemos que los géneros no se crearon por generación espontánea, sino porque un juego de éxito creó unas determinadas reglas a seguir: *Super Mario Bros.* en las plataformas, *Street Fighter II* en los *beat'em-up* uno contra uno, *Dragon Quest* en los RPG, *Wolfenstein 3D* en los *shooters* en primera persona... y podría seguir así, como diría Buzz Lightyear, "hasta el infinito y más allá". No seamos tan *tiquismiquis* y celebremos que hay un nuevo género (o subgénero, si queréis) entre nosotros... y que es de lo más divertido.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
David Gutiérrez GIJON

CONCURSO *COLIN McRAE* (PLANET 58)
Jordi Argelaga BARCELONA, Mª del Mar Ferrer ZAMORA, Victorino López EL PRAT DEL LLOBREGAT, Ana Velasco RIVAS URBANIZACIONES (MADRID), Miguel Martínez MADRID, Antoni Vargas LOGROÑO, Josefa Arrabal VALLADOLID, Eva Alfaro ZARAGOZA, Rafael Regen MARBELLA, Daniel Menéndez MIERES (ASTÚRIAS).

CONCURSO *ZOE THE 2ND RUNNER* (PLANET 58)
Alfonso Manzano NAVALMORAL DE LA MATA (CÁCERES) . Jon Vicente Méndez LEJONA (VIZCAYA), Jose Ramón Cardiel ESPLUGUES DE LLOBREGAT, Alejandro Tinajero PEDRO MUÑOZ (CIUDAD REAL) Jordi Fernández LLEIDA, Kike Abad MURCIA, Juan Andrés Luna EL PARADOR (ALMERÍA), Agustín Egea SABADELL, Ernesto Rubio ROQUETAS DE MAR, Alexandra Martínez SANT JOAN DE VILATORRA, Martín Mojón OURENSE, Lucas Vilanova VILA-REAL (CASTELLÓN), Sara de la Horra IRÚN, Raúl Montoya MURCIA, Ana Marugan TALAVERA DE LA REINA, Ruben Blasco ALFARFAR, Román Peña OVIEDO, Martí Auge, CASTELLÓ D'EMPURIES, Alvaro José Tapia SANTA COLOMA DE GRAMANET, Antonio Méndez ORENSE

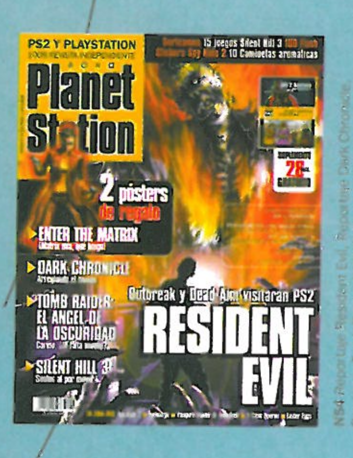
¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N55 Reportaje E3 , Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.

N56 Reportaje GhostHunter , Reportaje Doblaje Previews: R-Type Final, The italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, Alter Echo. Análisis: Tomb Raider El Angel de la Oscuridad, Virtua Fighter 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta, Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.



N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle, Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4,Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter:The Omega Strain, Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians Ash, Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.



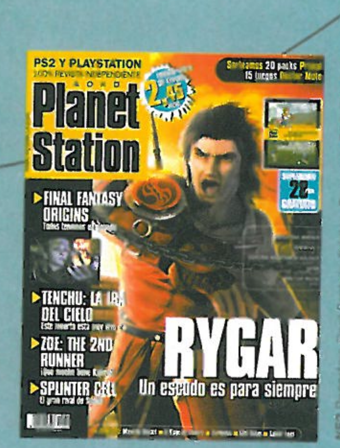
N57 Reportaje ESDLA: El Retorno del Rey, Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry, Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward, Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2, Reportaje Silent Hill 3, Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.



N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol, Cuenta Atrás: Jak II El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo, Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3, Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).



N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner, Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Voxx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N59 Reportaje Sega, Reportaje Tokyo Game Show 2003, Cuenta Atrás: Ghosthunter, True Crimes Street of LA, Ratchet and Clank: Totalmente a tope, Manhunt, Análisis: XIII, Jak II El Renegado, Pro Evolution 3, FIFA Football 2004 , Club Football Madrid/Barça, Libro de Ruta: Guía Dark Chronicle (2ª parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



GTA VICE CITY
ONIMUSHA 2
PROJECT ZERO



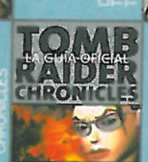
COMMANDOS 2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



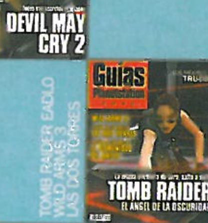
DEVIL MAY CRY 2
THE GETAWAY
TIMESPLITTERS 2



TOMB RAIDER IV

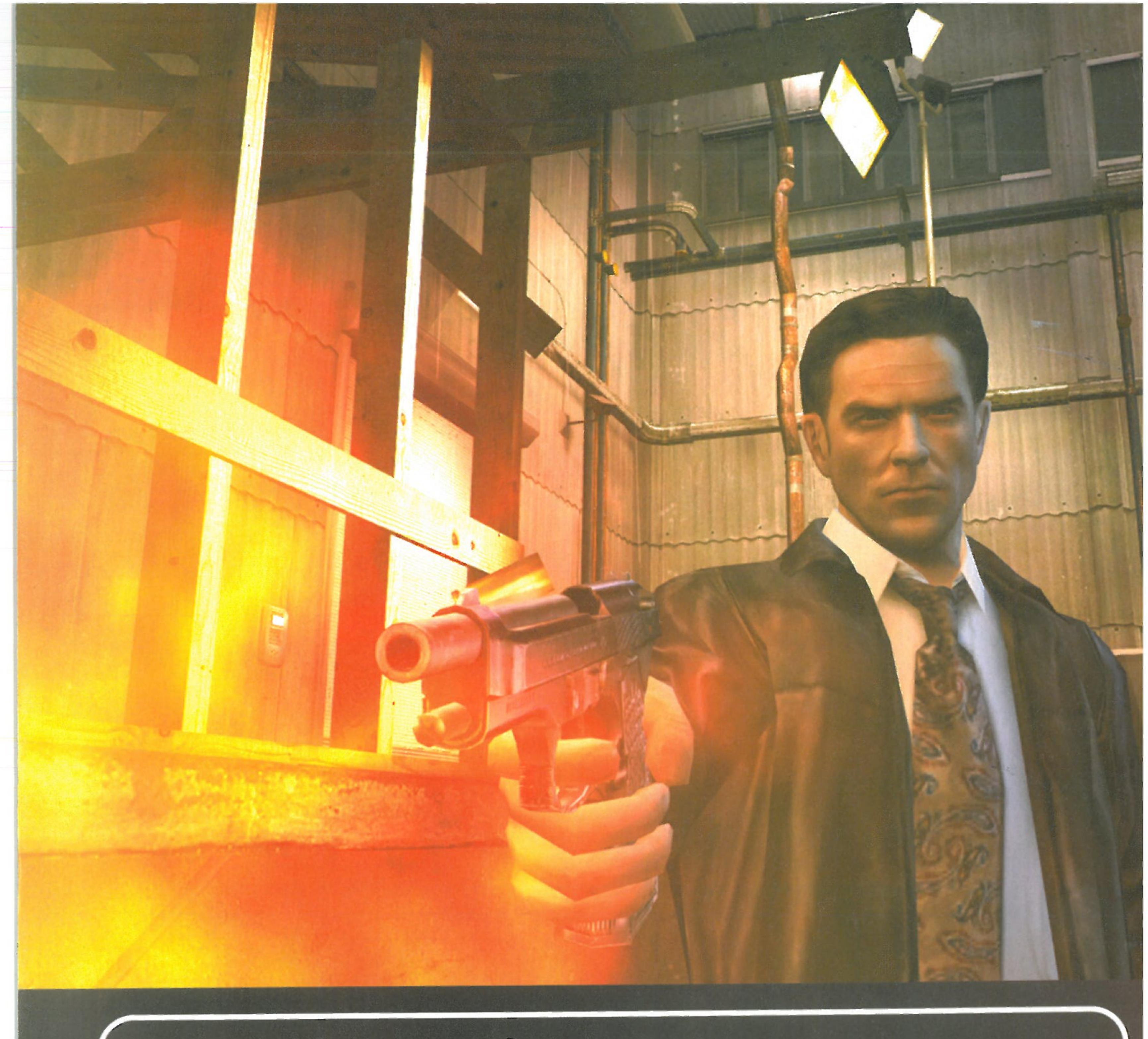


TOMB RAIDER CHRONICLES



TOMB RAIDER EADLO
WILD ARMS 3
LAS DOS TORRES

Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Los fans de Square están deseosos de que llegue a nuestro país *FF X-2*, pero si hay un juego de la serie que está creando una expectación enorme en todo el mundo es el secretísimo *FF XII*. Si los chicos de Square Enix cumplen su promesa, os hablaremos a fondo de toda la información que dieron en la presentación oficial de su próximo bombazo rolero.

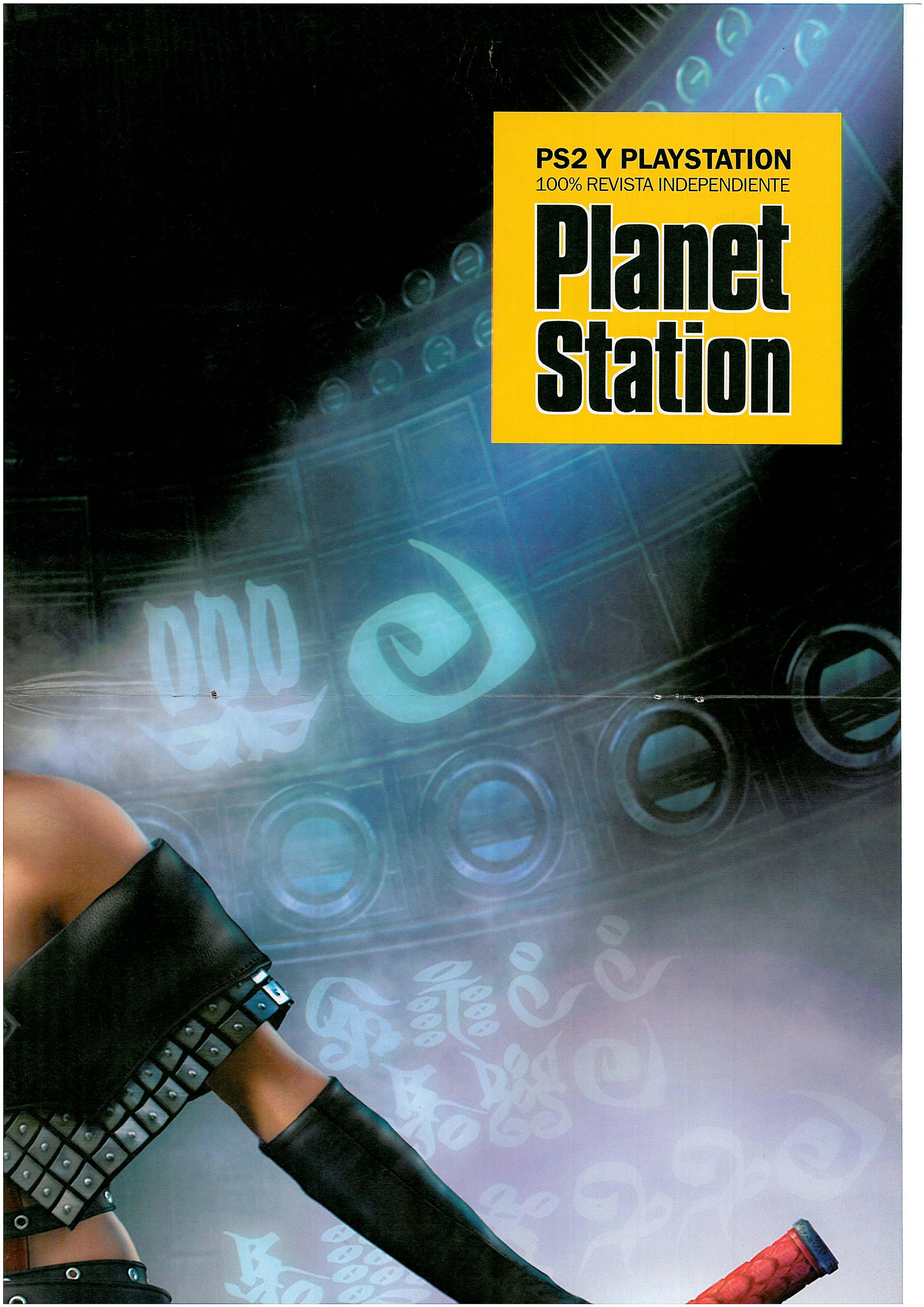
Después del inesperado exitazo del primer *Max Payne*, los chicos de Remedy han mejorado todo lo mejorable en *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, cuya versión PS2 debería llegarnos bien prontito. Más cercano al cine negro que nunca, más romántico que nunca, más violento y lleno de *bullet time* que nunca, promete dejar temblando a los fans de los *shooters*.

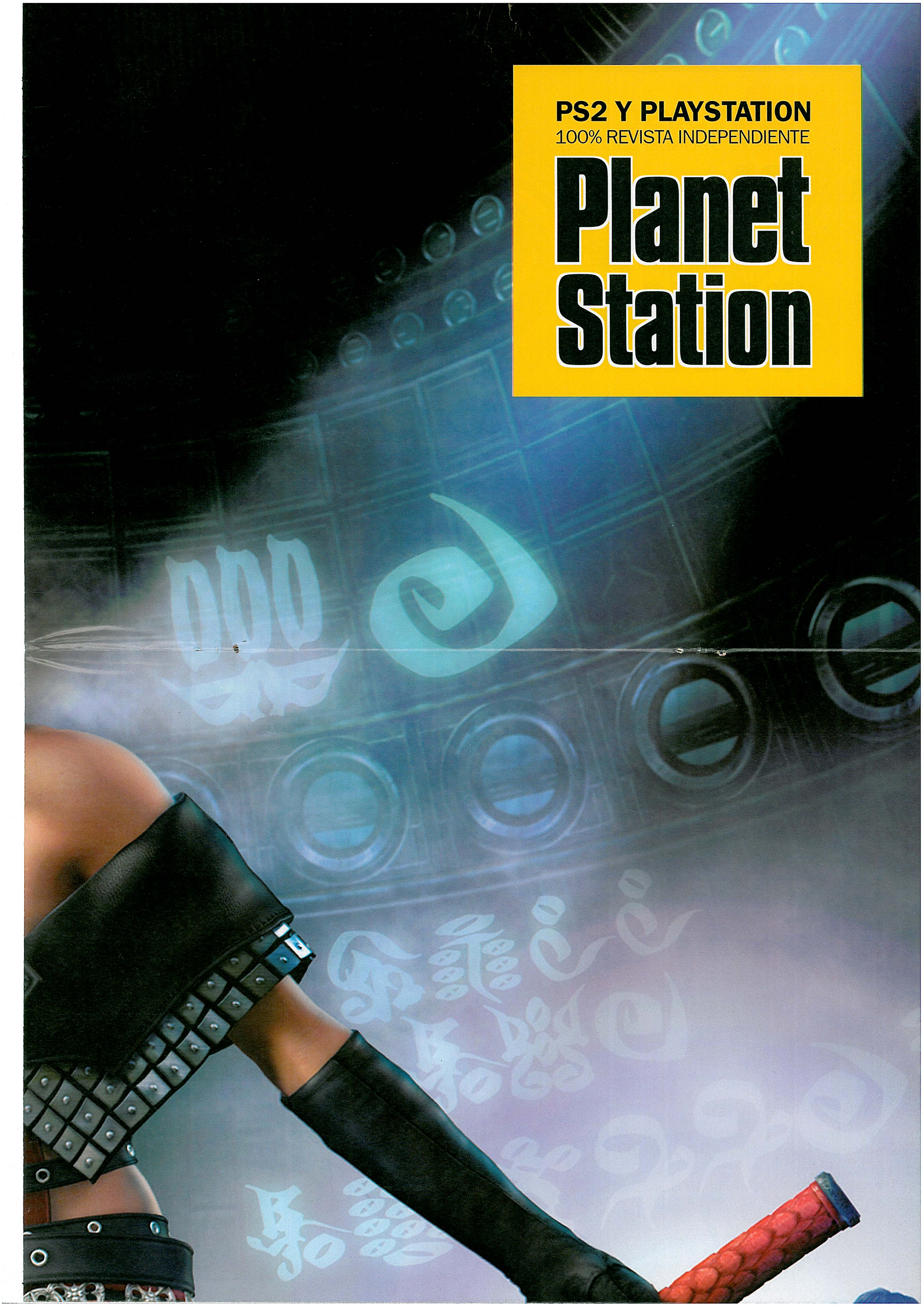
Aunque el lanzamiento de *Gran Turismo 4* está previsto para la próxima primavera, en diciembre sale a la venta en Japón una especie de demo jugable llamada *GT 4 Prologue*. Nuestro director Gilliam ya está preparando su flotador de patito para ir nadando hasta Japón a hacerse con una copia para contaros nuestras impresiones sobre este juegazo en el número 61 de *PlanetStation*.

Será que acabamos de cumplir 5 años y nos hemos puesto sentimentales, pero hemos decidido echar la vista atrás y hablar de los momentos más memorables de los juegos de PS One y PS2. En una labor de investigación sin parangón, vamos a remover nuestro baúl de los recuerdos videojueguil para ofreceros un reportaje de los que hacen época, dentro de un mes, en esta misma revista.

A LA VENTA
A MEDIADOS
DE DICIEMBRE

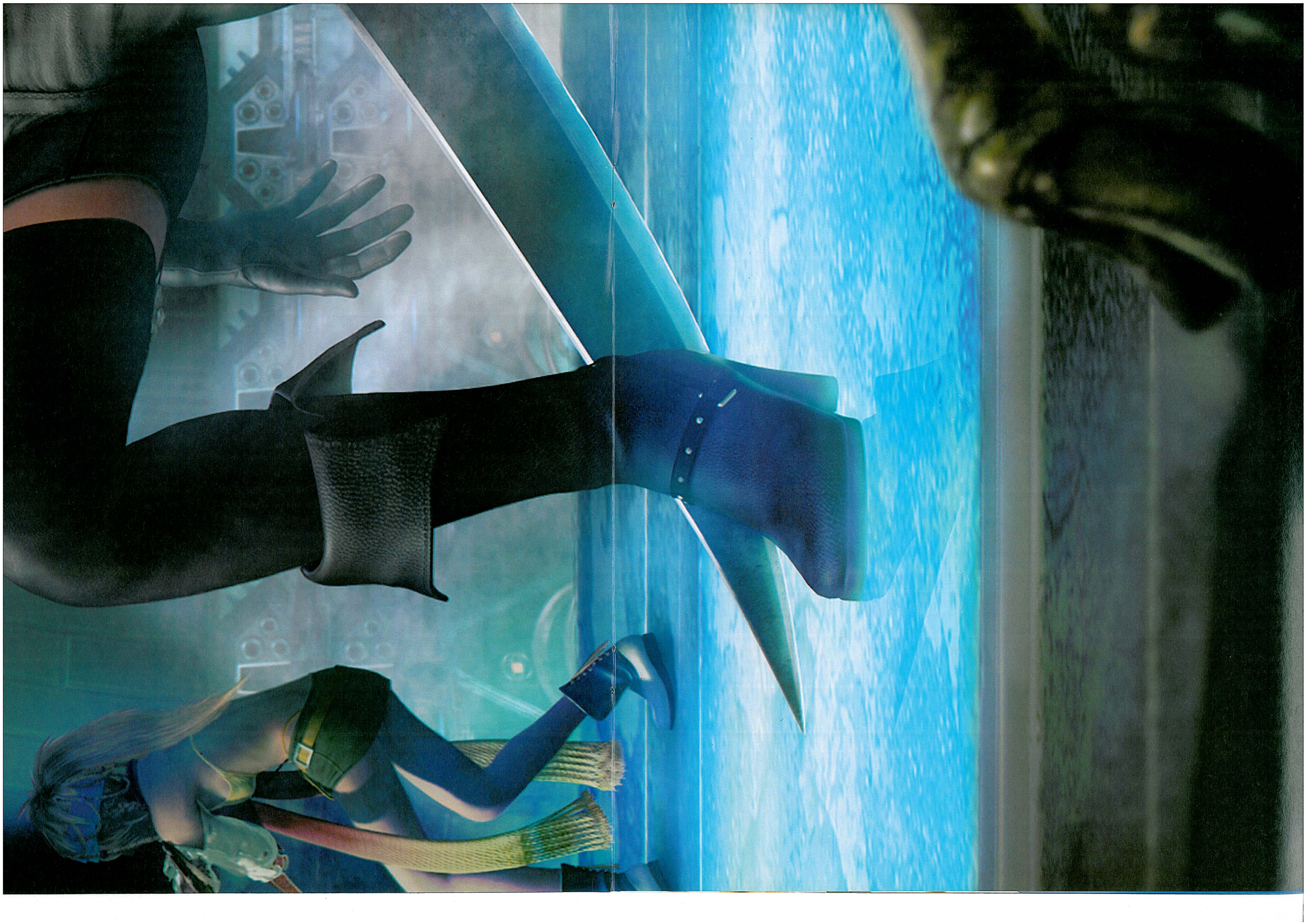
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station



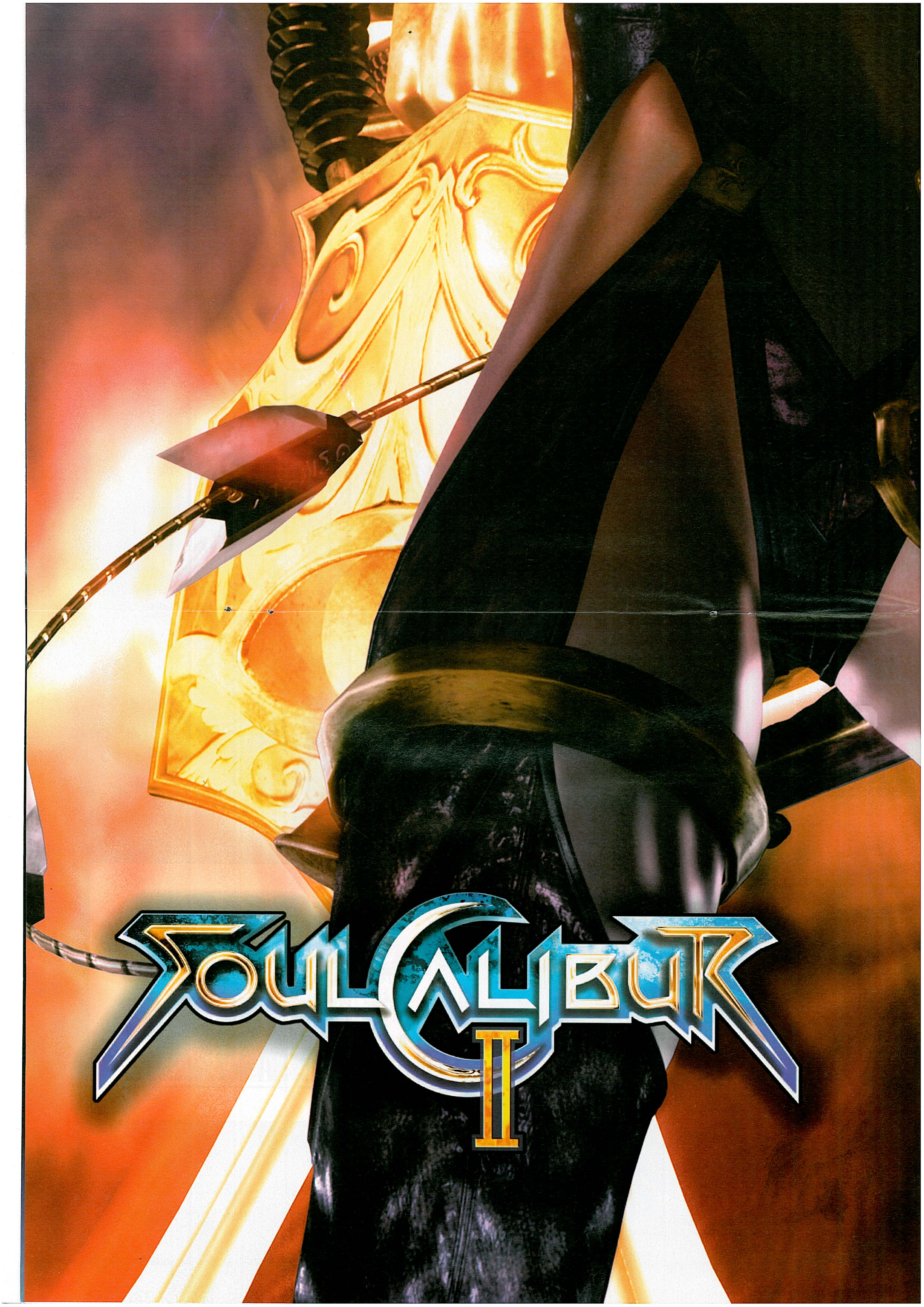




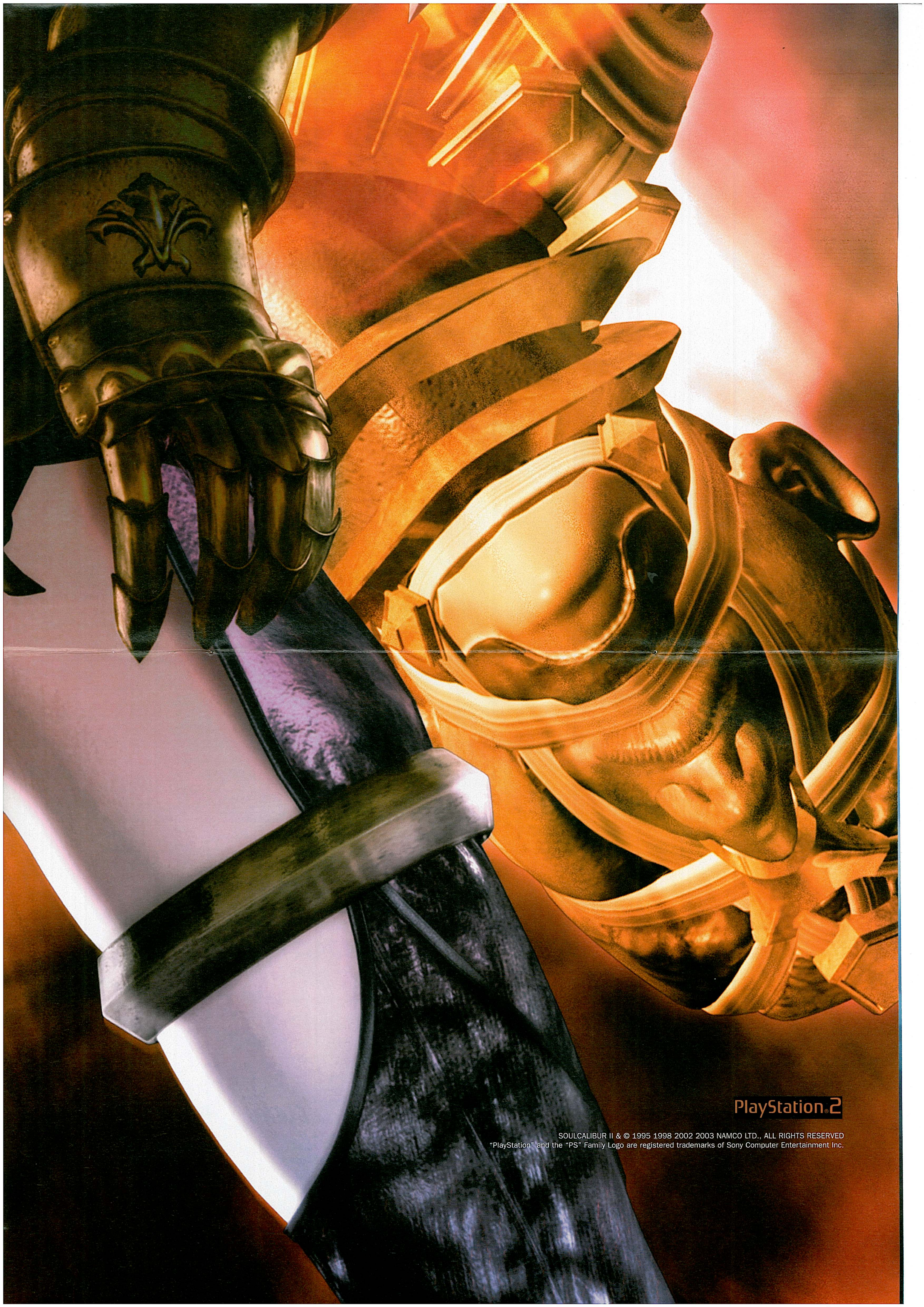



FINAL FANTASY® X-2
© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO
IMAGE ILLUSTRATION: ©2002 YOSHITAKA AMANO


FINAL FANTASY® X-2
© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO
IMAGE ILLUSTRATION: ©2002 YOSHITAKA AMANO


SOULCALIBUR II


SOULCALIBUR II

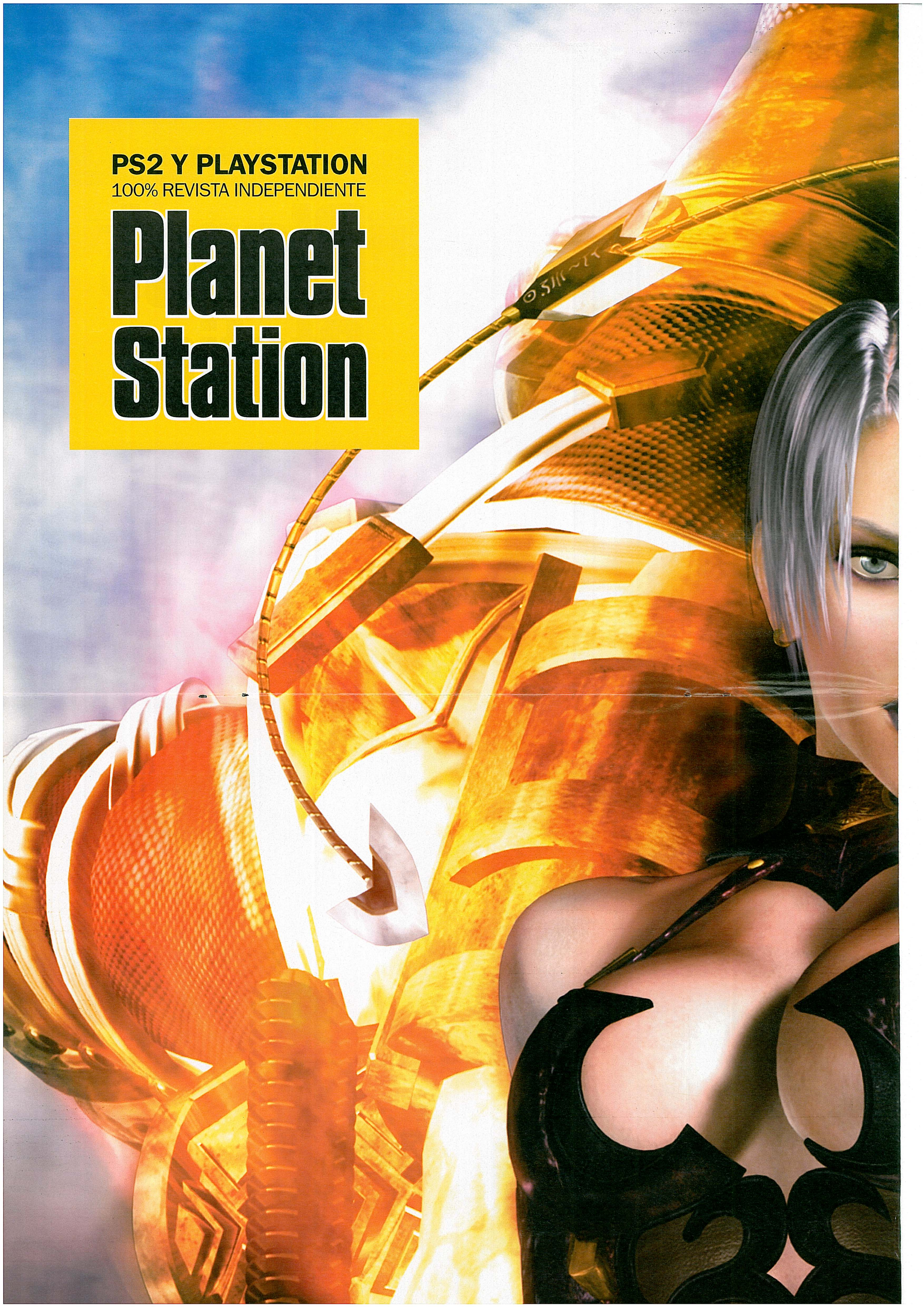

PlayStation.2
SOULCALIBUR II & © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
"PlayStation" and the "PS" Family Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PlayStation®2
SOULCALIBUR II & © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
"PlayStation" and the "PS" Family Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.






PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet
Station


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station